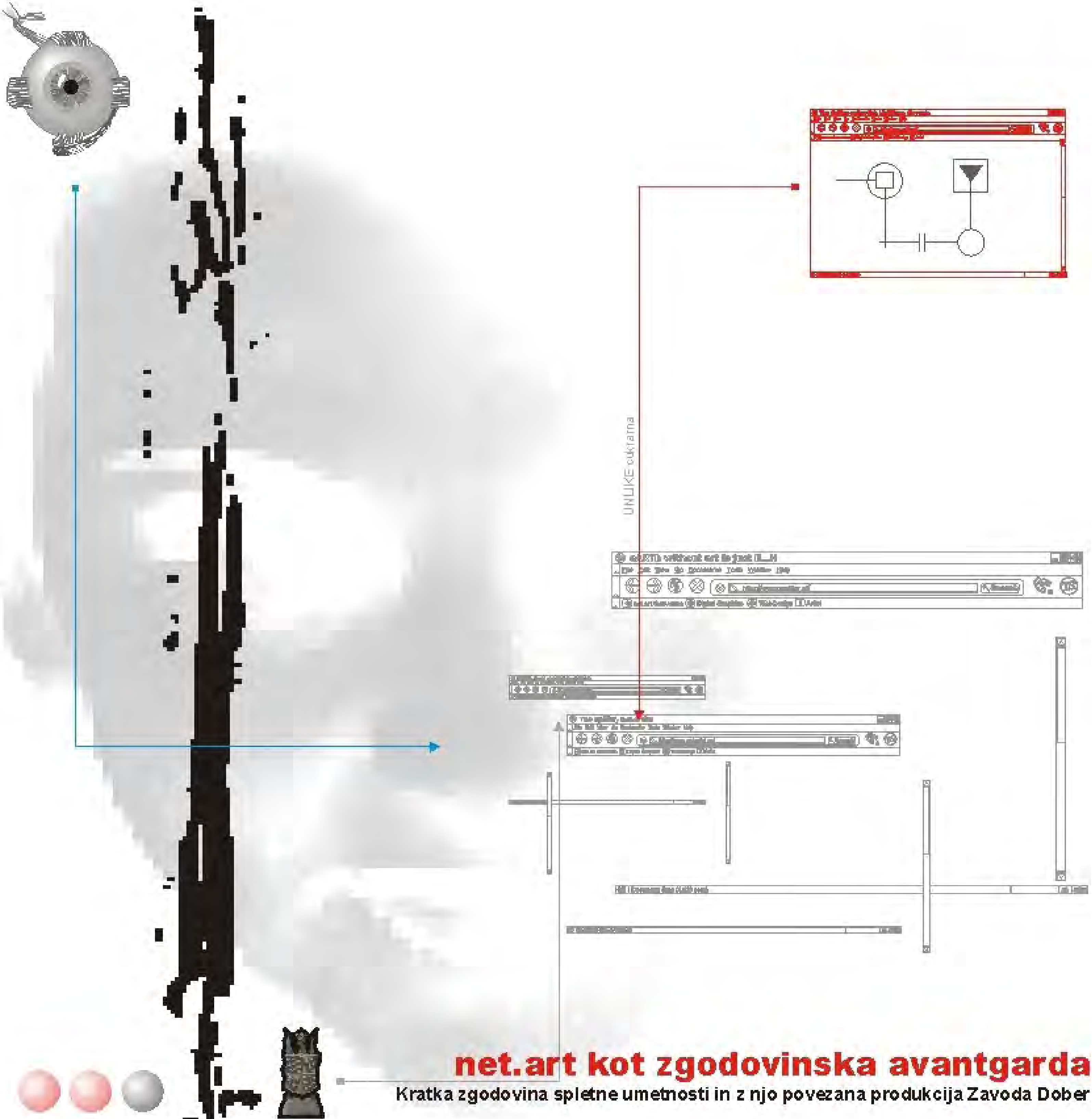


net.art kot zgodovinska avantgarda

Kratka zgodovina spletne umetnosti in z njo povezana produkcija Zavoda Dober

net.art as a historic avantgarde

Short history of net.art and related art production of DOBER, Institute of Contemporary Arts

net.art kot zgodovinska avantgarda

Kratka zgodovina spletne umetnosti in z njo povezana produkcija Zavoda Dober

DOBER
Zavod za sodobno umetnost
Institute of Contemporary Arts

CIP - Kat1ožni zapis o publikaciji
Narodna in univerzitetna knjižnica, Ljubljana

7.038.53(497.4)

KOMAVEC, Tadej
net.art kot zgodovinska avantgarda - Kratka zgodovina spletne umetnosti in z njo povezana produkcija Zavoda Dober / [avtor Komavec Tadej, Spiller Teo]. Ljubljana: Dober, zavod za sodobno umetnost, 2015

ISBN 978-961-93025-2-1
1. Gl. stv. nasl. 2. Spiller, Teo
277316608

Oblikovanje in izvedba: Teo Spiller in Zavod Dober

Naklada 50 izvodov

Izdano po licenci Creative Commnos z odprtokodnim programom Scribus

http://www.netartist.eu/

Kazalo

Predgovor

Dober, Zavod za sodobno umetnost, se osredotoča predvsem na zvrsti sodobne umetnosti, ki se nanašajo na sodobne tehnologije in njihov vpliv na posameznika in družbo. Tehnologije razume kot nadaljevanje evolucijskega razvoja človeške vrste, zato smatra za posebej pomembno, da se takšen razvoj zgodi v harmoniji s širšim, tako družbenim kot naravnim, okoljem.

Tehnologije praviloma ustvarimo, da bi nam lajšale delo in povečevale varnost, žal pa hkrati ustvarjajo skušnjavo, da bi jih posamezniki zlorabili za zadovoljitev svojih parcialnih interesov. To je še posebej preprosto, če posamezniki in družba še niso osmislili vsebinskega in miselnega preskoka, ki ga nova tehnologija povzroči.

Komunikacija velja za eno osnovnih smernic razvoja novih medijev, ki je korenito spremenila posameznikovo in družbeno percepcijo realnosti. Nanjo se je že v najzgodnejšem obdobju odzvala skupina umetnikov in aktivistov, ki so sebe imenovali net.artisti, svoje delo pa net.art.

Zavod Dober je produciral številne umetniške projekte, ki se nanašajo na net.art, predvsem projekte Tea Spillerja, ki je svetovno prepoznaven postal prav na področju net.arta. V tem kontekstu in pa zato, ker je bil od vseh Slovenskih aktualnih umetniških produkcij prav net.art v svetovnem merilu najbolje zastopan, smo se odločili o tej temi napisati nekaj več.

DOBER, Zavod za sodobno umetnost

Tadej Komavec, direktor

O zgodovinski avantgardi

Julian Stallabrass trdi, da "še vedno držijo besede Walterja Benjamina: radikalna umetnost mora storiti več kot samo govoriti o politiki; spremeniti mora lastni način produkcije, distribucije in predstavitve".[1]

Pojem avantgarda v dobesednem smislu pomeni predstraža, torej skupina, ki se bojuje najbolj spredaj. Pojem običajno uporabljamo v zvezi z eksperimentalnimi in inovativnimi praksami v umetnosti, kulturi in politiki 20. stoletja, ki se praviloma nanašajo na zahteve po družbenih spremembah in so najpogosteje tudi refleksija umetnikov na prelomne tehnološke inovacije.

Tako imenovana 'avantgardna' gibanja, 'udarne pesti', in potemtakem manjšinska, namenska in uporniška gibanja, različna po nastanku in namenu, so dosegla odločen in kratek prelom s tradicionalnim gledanjem. "Tak prelom, realiziran med letoma 1905 in 1914 pomeni temelj umetnosti našega stoletja in zgovorno priča o vseh preobratih, obdobjih krize, iskanja in poskušanja, dognanj in razočaranj".[2]

Avantgardne smeri so dajale trojen pečat in upravičevale svoje ime. "Predvsem so zavračale navadne kanone in načela. Potlej so se zavedale, da gre za estetsko in umetniško problematiko. In še tretjič, izzivale so sočasne nazore in jih poskušale zaplesti v spopad".[2] Razdiralne, negativne in anarhistične razsežnosti gibanj zgodovinske avantgarde je treba razumeti kot nekaj, kar je služilo osvoboditvi od vsakdanjih navad in primernosti.

Avantgardistom so katastrofalne posledice 1. svetovne vojne dramatično ogrozile vero v racionalno in mirno prihodnost. "Civilizacija, ki je opravičila takšne nečloveškosti, si ni zaslužila odveze umetnosti: izgubila je svojo verodostojnost [...] Dadaisti in nadrealisti so hoteli vtihotapiti kaotični svet,

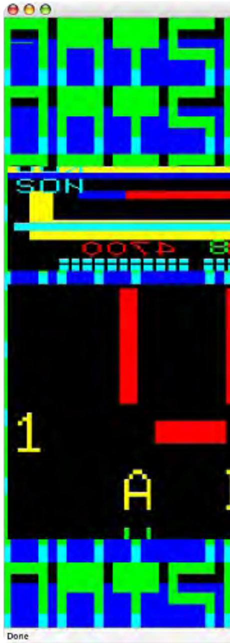
1 *STALLABRASS Julian: Sodobna umetnost, zelo kratek uvod. Ljubljana : Založba Krtina 2007. Prevedla: Ljubica Klančar.*

2 *PISCHEL, Gina, Zgodovina umetnosti 3. Ljubljana: Mladinska knjiga, 1969.*

da bi razdejali vse njegove obstoječe vzorce, vso v njem nakopičeno resnico, naj je bila še tako obvezujoča in oblastna".[3]

Glavna tarča avantgarde je bil "meščanski pozitivni ideal kulture kot sfere lepe utvare, v kateri je mogoče varno užiti vrednote, ki jih področje dela in materialnega življenja ne dovoljuje". [3] Zgodovinska avantgarda je razvila nov pojem umetniškega dela, ki ni več subjektivno ustvarjeno delo kot totaliteta, temveč vzpostavi koncept ne-organske, fragmentarne, izkrivljene umetnine, ki je proizvedena kot skupek med seboj neodvisnih delov. Poskušala je zanikati celotno institucijo umetnosti z uvajanjem izrazito nove, boljše in kvalitetnejše življenjske prakse. "Avantgardist je kot sovražnik v mestu, ki se ga je namenil uničiti, proti kateremu se upira; saj namreč, tako kot vsak sistem ali vlada, tudi ustaljeni oblikovni izraz lahko predstavlja obliko zatiranja.".[3]

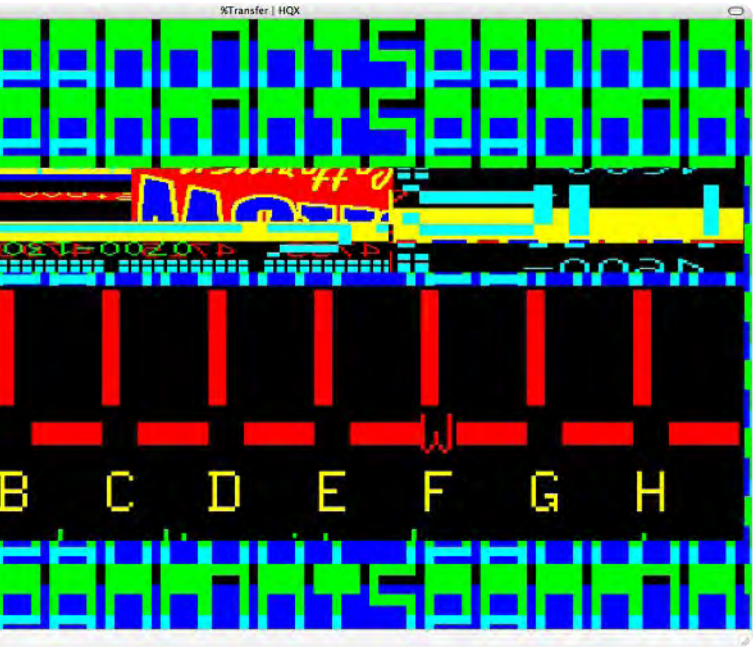
Zgodovinska avantgarda je razvijala možnost pojmovanja umetnosti, ki bi se odzivala na napetosti družbenega življenskega sveta in bila udeležena v njih, ker bi ne stremela po dvomljivem blagoslovu olepšanega bega pred njegovimi protislovji. V tem sledi romantiki, saj je v temelju usmerjena proti namenski racionalnosti, prevladujočemu načinu delovanja kapitalizma. Neizpolnjena obljuba ponovične združitve umetnosti in družbenega življenja je tako ostal utopični ideal, ki je še naprej navdihoval nove, porajajoče se umetniške strategije, med njimi net.art.



3 DEBELJAK, Aleš: Na ruševinah modernosti. Ljubljana: Sophia, 1999.

Internet

Internet (splet) je nastal kot sistem razpršenih centrov informacij (strežniki), namenjen vojaškemu komuniciranju v kriznih razmerah, nato pa prerasel v komunikacijski sistem akademskih krogov. S širjenjem v gospodinjstva po letu 1994 je postal prizorišče spletnih strani posameznikov in marginalnih interesnih skupin, ki so bile sestavljene iz podobno mislečih posameznikov, fizično razpršenih po celotnem planetu. V Ameriki so ga že začele v komercialne namene uporabljati korporacije, v Evropi, posebej Vzhodni, pa je bil v vmesnem obdobju odločilen umetniški medij, ki so mu umetniki pripisovali vlogo (večno) svobodnega paralelnega sveta, kar postaja s sprejemanjem »varnostnih« zakonodaj po 9. septembru čedalje bolj utopično. S svojo pestrostjo in razdrobljenostjo je bil popolno nasprotje estetike bele kocke ali neo-konceptualizma.

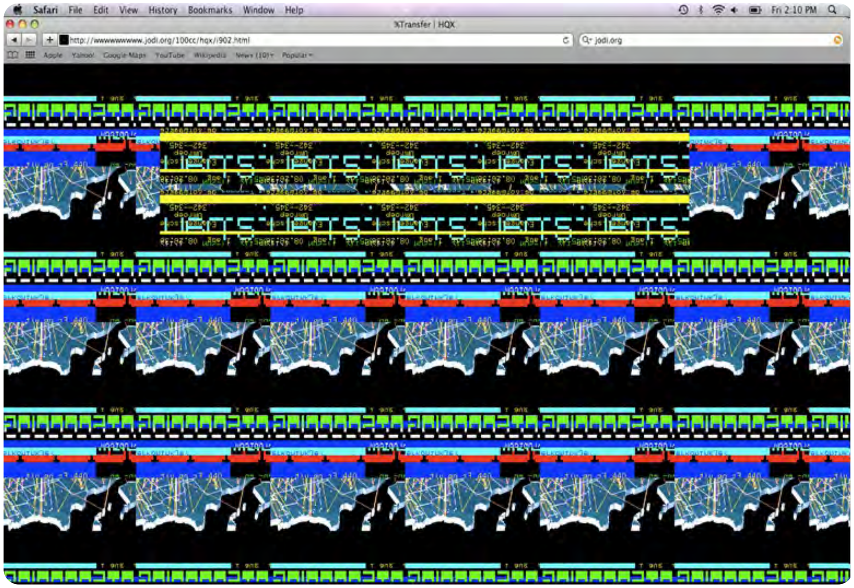


Jodi.org: Brez naslova. [www.jodi.org]

Kratka zgodovina net.arta

Legenda, ki se je spletla okrog Vuka Ćosića v zvezi s pojmom net.art pravi, da je decembra 1995 prejel e-pošto, ki je bila spremenjena v neberljive ASCII znake, med katerimi je lahko razbral le izraz »net.art«, ki ga je začel uporabljati v zvezi z umetnostjo in komuniciranjem na spletu.[4]

Izraz se je začel množično uporabljati znotraj različnih skupnosti, ki so s tem izrazom začele opisovati vsakodnevne komunikacijske in grafične aktivnosti kot je e-pošta, besedilo, slika, spletna povezava in vse vrste njihovega prepletanja. Pomenil je predvsem diskurz namesto singularnega besedila, bolj povezovanje in navezovanje kakor vizualno estetiko.



Jodi.org: Brez naslova. [www.jodi.org]

Spletni umetniki so izpostavljali svoje kolektivne cilje in ideje s pomočjo specifičnih lastnosti spleta kot je nemudnost in nematerialnost. Tehnologija je omogočala vsakodnevno enakopravno komunikacijo znotraj spletnih združb (forumi, liste), neodvisno od kakršnihkoli fizičnih meja (kar je bilo še posebej privlačno za državljane bivše Vzhodne Evrope, saj je bilo kljub na novo odprtim mejam za večino potovanje na Zahod še vedno nepredstavljiv luksus). Skupni cilj je bil enakopravna skupnost, kjer je umetnost znatno prisotna v vsakodnevnih aktivnostih. Podobno kot Warholova Tovarna, je bil net.art hkrati vsebina in skupnost, kjer so bile metode, produkcija in distribucija enakovredne entitete projekta.

V letih 1994-98, ko se je vzpostavila večina tovrstnih

skupnosti, je internet omogočal spletnim umetnikom delovati onstran »uradnega« umetnostnega sistema, ne da bi bili zato marginalizirani ali izločeni. Atmosfera med pripadniki je bila živahna in priljudna, občinstvo so bili pretežno uporabnikih velikih spletnih list in forumov, med katerimi so najbolj znani Rhizome, Syndicate in Nettime.

Čeprav se zdi, da za spletno umetnost ne potrebujemo drugega kot spletno povezavo in nekaj prostora na strežniku, pa se verjetno ne bi razvila brez medijskih centrov, ki so jih zahodni donatorji, predvsem George Soros, postavljali po (predvsem vzhodni) Evropi.

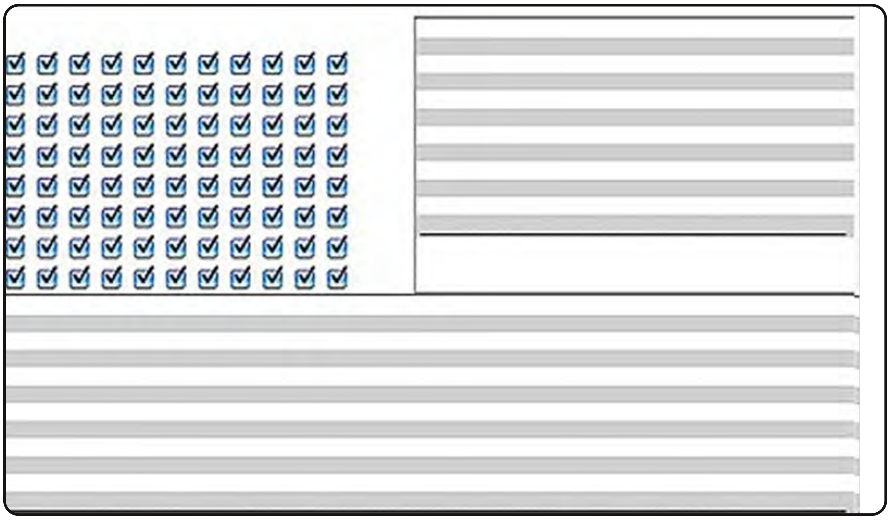


Jodi.org: Brez naslova. [www.jodi.org]

Med najbolj znanimi pionirji spletne umetnosti so Ada'web, Irational.org in jodi.org. Ada'web je platforma Benjamina Weila, ustanovljena z namenom, da bi različni umetniki eksperimentirali z orodji in prostorom spleta.[4] Irational.org je ustanovil Heath Bunting kot platformo za izvajanje low-tech subverzij kot npr. Kings Cross Phone-in, ko je objavil številke 36 telefonskih govorilnic na železniški postaji Kings Cross in pozval uporabnike, naj jih kličejo. Nastala je zvočna intervencija v slogu Bourialdove relacijske estetike, ki spremeni avro javnega prostora in vzpostavi nove socialne odnose.

Jodi.org (Joan Heemskerk in Dirk Paesmans) sta nekakšna spletna dadaista, ki iščeta formalni jezik za opis družbenih sprememb, ki so posledice Interneta oz. t.i. informacijske dobe. To pretežno izražata s strategijo subverzije, saj njuni projekti dobesedno ugrabijo

uporabnikov brkljalnik in ga iztrgajo iz njegovega spletnega vsakdana. Znan je njun rek: "Raziskujeva računalnik od znotraj in to zrcaliva na splet. Ko gledalec pogleda najino delo, sva znotraj njegovega računalnika ... in počaščena sva s tem, da sva v računalniku nekoga drugega. Zelo blizu si namreč neki osebi, ko si na njegovem namizju. Mislim, da je računalnik naprava, s katero pridemo v zavest nekoga drugega" [5]. Podobno kot je Picabia slikal "nesmiselne stroje, katerih edina funkcija je bil porog znanosti in uspešnosti" [6], sta Jodi proizvajala nesmiselne spletne strani, ki so se rogale politični korektnosti in estetski "nedolžnosti" "mainstreamovskih" spletnih strani ter estetiziranemu korporacijskemu dizajniranju računalniških vmesnikov, ki naj bi s svojo podobo govorili o brezhibnosti in popolnosti njihovega programja.



Alexei Shulgin: Form art. [www.easylife.org]

1996 je Internet postal kulturni in ekonomski fenomen, ki so se mu pripisovale (močno precenjene) možnosti zaslužka, vendar umetniki in aktivisti, ki so delovali na področju net.arta nikdar niso imeli kaj prida od tega. Spletni umetniki so iskali načine, kako svoje delovanje prilagoditi novim razmeram in tako se je skupina spletnih umetnikov maja 1996 srečala v Trstu na konferenci Net.Art Per Se. V ironičnem slogu sporočajo, da je specifično spletna umetnost možna. Govorijo o odkritju novega umetniškega medija, ki omogoča avtorju tudi distribucijo, hkrati pa trdijo, da je umetnost brez socialne udeležbe nemogoča. Napovedujejo prevlado kapitala nad vsem drugim in zanikajo, da bi

4 *GREENE, Rachele: A history of internet art. London: Thames & Hudson, 2004.*

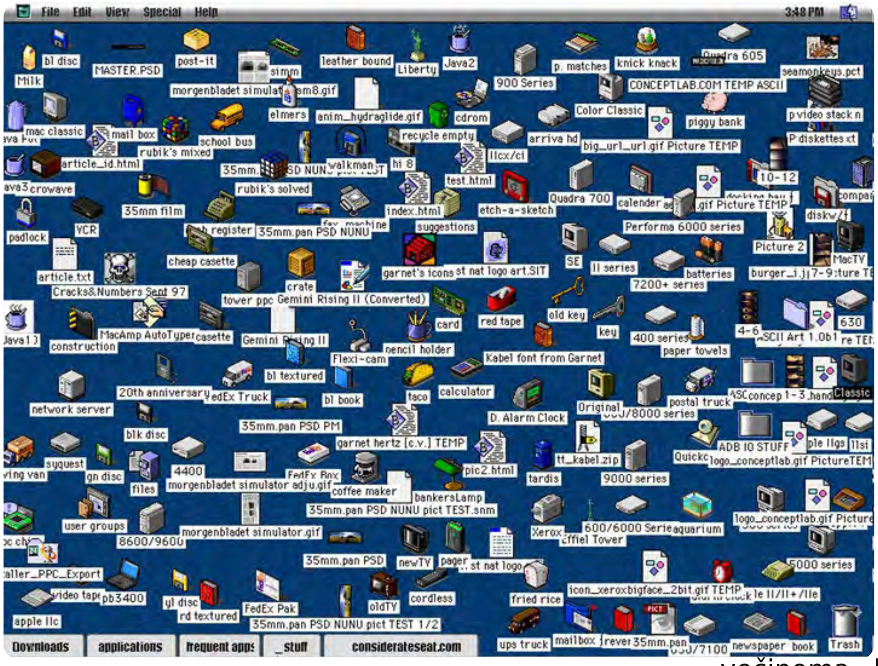
5 *TRIBE, Mark: New Media Art. Koeln: Taschen, 2007.*

6 *READ, Herman: Zgodovina modernega slikarstva od Cezana do Picassa. Ljubljana: DZS, 1969.*

lahko tehnologije same spremenile svet na bolje, temveč bodo nasprotno še povečale obstoječe razlike. "Sporočilo javnosti" so objavili v slogu spletne objave mreže CNN. [7]

V tem pogledu se net.art na zanimiv način distancira od zgodovinskih avantgard. Zdi se, da so umetniki, ki so ga "ustvarili", pravzaprav ugrabili idealistično vizijo o svobodi in enakopravnosti, ki ju omogoča splet. Z odličnim poznavanjem PR-ovskih in marketinških strategij ter poglobljenim znanjem o tem, kako umetnostni sistem razume zgodovinske avantgarde, so ustvarili mit o net.artu in ga na koncu cinično razmontirali v skladu z neoliberalno paradigmo o nesmiselnosti karšnegakoli idealizma, razen fantazme o nujnosti podrejanja vsega in vseh zakonom ekonomije.

Alexei Shulgin: Desktop.is. [www.easylife.org]



V naslednjih nekaj letih, preden je Ćosič, s katerim se najtesneje povezuje pojem net.art, razglasil njegovo "smrt", je nastalo precej zelo atraktivnih projektov. Tako se je npr. Paul Garrin lotil projekta Name.Space, ki naj bi razširil omejeno število domenskih končnic (.com, .net, .org., ipd.), s čimer naj bi zmanjšali možnost monopoliziranja domenskega prostora, saj si domeno predstavljamo kot osnovno identiteto »World Wide Weba«.

1997 se pojavi množica igrivih projektov, večinoma baziranih na jeziku HTML, namenjenemu izdelavi spletnih strani. Alexei Shulgin kurira spletni razstavi Desktop.Is in Form art. Desktop.is je razstava slik uporabniških namizij, saj je kot Shulgin razlaga:

7 *Celotno besedilo na http://www.ljudmila.org/naps/cnn/cnn.htm .*

»namizje uporabnikov psihoanalitik, prijatelj, vsakodnevni obraz računalnika in zadnja stvar ki jo vidite, preden ugasnete računalnik«.

Fundacija Guggenheim je 1997 namenila spletni umetnosti milijon dolarjev, od tega četrtino za projekt Brandon umetnice Shu Lea Cheang o Teeni Brandon, dekletu, ki se je počutilo moškega in je bila posiljena in brutalno umorjena.

Posebno mesto zaseda Olia Lianina z zelo elegantnimi projekti kot npr. »My boyfriend coming from war« ali »Agata appears«.

Splet je odlično mesto za prikrivanje in spreminjanje identitete in različni umetniki, med katerimi je morda najbolj znana fiktivna oseba Keiko Suzuki, so spletu dali vtis objestnosti in nepredvidljivosti. Keiko Suzuki je npr. ustvarila listo 7-11, kamor so uporabniki za razliko od moderiranih list z »resnimi« vsebinami tipa Nettime in Rhizome, pošiljali karkoli.

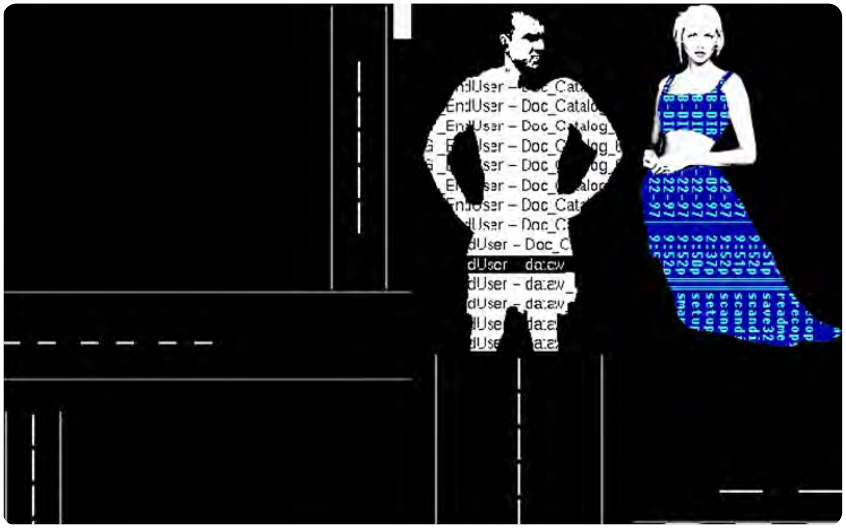
Olia Lianina:My boyfriend coming from the war. [www.teleportacia.org/war/]



Nekateri smatrajo za vrhunec kraje identitete ko Vuk Ćosić naredi kopijo Dokumentinih spletnih strani, ki jih namerava Dokumenta po koncu razstave umakniti s strežnika, in jih objavi na svoji spletni strani ter izjavi, da so Documentine strani njegov readymade in da so spletni umetniki »idealni Duchampovi otroci«.

Projekt Web Stalker kolektiva I/O/D je programska platforma, nekakšen anti-brskalnik, ki namesto prikazovanja

spletnih strani, kot so si ga zamislili oblikovalci, mapira spletne povezave med stranmi, s čimer odkriva »vmesni prostor« med spletnimi vsebinami . Podobno Mark Napier 1998 naredi projekt Shredder, ki »razseklja« poljubno spletno stran v komaj prepoznavne fragmente. Temu je sledila pestra produkcija software-arta, kakršna je med drugim zbrana na Ruski spletni razstavi/projektu runme.org. Med Slovenci velja kot avtorja software-arta omeniti Jako Železnikarja z vmesniki za brkljalnik Mozilla Firefox.



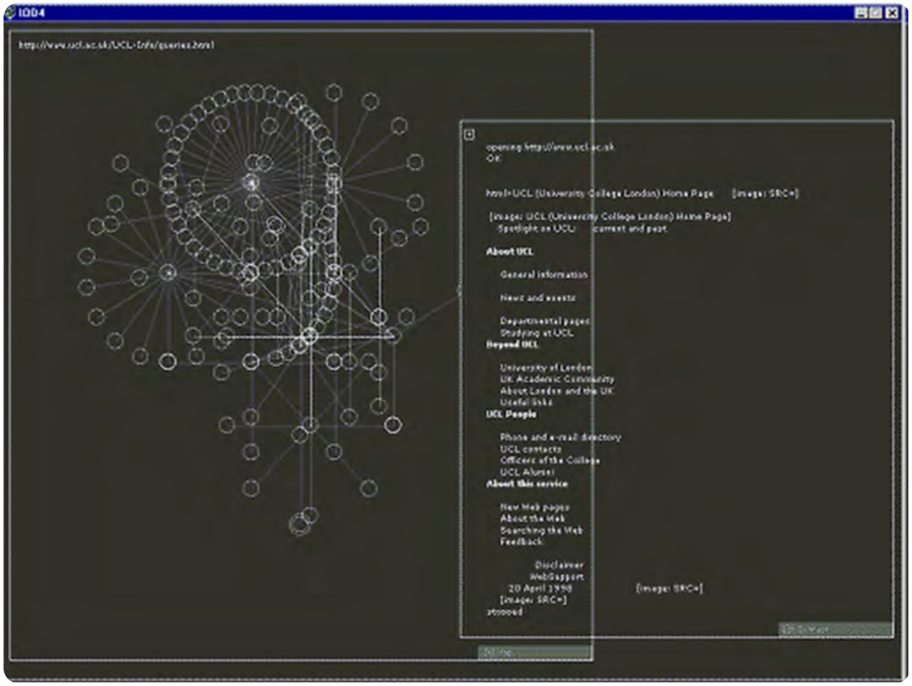
Olia Lianina:Agatha appears. [www.teleportacia.org]

1999 net.art precej pridobi na popularnosti, saj je npr. prvič vključen v Whitney bienale in dobro zastopan s projekti umetnikov kot so Fakeshop, Ben Benjamin, Annette Weintraub, Mark Amerika, Ken Goldberg, RTMark in drugi. Tega leta tudi Teo Spiller proda svoj projekt Megatronix Mestni galeriji Ljubljana, ki jo je takrat vodil Aleksander Bassin. Globalna spletna skupnost posveti dogodku precejšno pozornost, saj Spiller organizira pogajanja med kupcem in avtorjem kot spletni forum z mednarodno udeležbo, v katerem udeleženci razčistijo marsikaj v zvezi lastništva, avtorskih pravic in arhiviranja spletne umetnosti. Matthew Mirapaul takrat optimistično napove, da "še nekaj takšnih podvigov in prodaja spletnih projektov ne bi smela biti več problem". [8]

Ćosičeva izjava o smrti net.arta seveda ni preprečila drugim umetnikom, da bi nadaljevali z ustvarjanjem umetnosti spleta, bila pa je izrečena v času, ko je net.art že doživel svojih "15 minut slave" in je zanimanje zanj začelo upadati. Danes veliko tehnološko

8 *MIRRAPAUL, Matthew: There May be Money in Internet Art After All. New York: New York times, 13. maj 1999.*

zastavljenih projektov tako ali drugače uporablja spletne tehnologije, vendar se le redki dotikajo vprašanj, ki jih je obravnaval net.art.



I/O/D: Web Stalker. [bak.spc.org/iod]

Paralele med zgodovinsko avantgardo in net.artom

Net.art je gradil na predpostavki, da gre za enakopravno skupnost med seboj povezanih posameznikov, kjer naj bi bila umetnost znatno prisotna v vsakdanjem dogajanju, torej že v osnovnem konceptu ni bilo potrebe ali celo ni bilo možnosti vmešavanja umetnostnega sistema. Spletne skupnosti so omogočale spletnim umetnikom delovati onstran »uradnega« umetnostnega sistema, ne da bi bili zato marginalizirani ali izločeni.

Kot smo videli, si je zgodovinska avantgarda prav tako prizadevala preseči institucijo avtonomne umetnosti. Ob tem je želela v imenu utopične družbene spremembe integrirati umetnost v vsakdanje življenje .

Kako se je v net.artu dojemalo skupnost (kar se je kasneje razmahnilo tudi v galerijskem sistemu v obliki tega, kar Bourriaud imenuje relacijska estetika) [9], najboljše kaže podelitev zlate nice na Ars Prix Electronica v Linzu za področje "net" Linusu Torvaldu. Torvald je bil namreč švedski študent računalništva, ki je s pomočjo spleta organiziral skupnost programerjev, ki so na načelih licence za odprtokodno programje GNU GLP in na osnovi operacijskega sistema Unix začeli graditi operacijski sistem Linux, ki je postal središčna platforma odprtokodnih skupnosti. Komisija je proces, ki ni imel nobenih umetniških pretenzij, nagradila kot primer dobre prakse načel net.arta par excelence.

Stallabrass ob tem razmišlja, da: "tovrstna umetnost kaže na presenetljiv širši razvoj: v času navideznega zmagoslavja poživljene in kužne oblike kapitalizma se je iz razdrobljene, enoumne politike izvilo usklajeno odporniško gibanje. Michael Hardt in Antonio Negri trdita, da to ni naključje, saj do izoblikovanja poslovnih

9 BOURRIAUD, Nicolas : Relacijska estetika; Postprodukcija. Ljubljana: Maska, 2007. Prevedla: Tanja Lesničar Pučko. (Naslov izvirnika: Esthétique relationnelle, Dijon 1998).

vrednot prihaja zaradi spreminjanja primarnih ekonomij v obdelavo podatkov, pri čemer je sodelovanje med uporabniki in izdelovalci lahko pomembnejša organizacijska sila kot naložbeni kapital. Rezultat je "potencial za neke vrste spontani in elementarni komunizem". Gibanje brezplačne programske opreme - zasnovano na tem globalnem prostovoljnem sodelovanju, ki ga ščiti hekerska oblika zakonov o avtorskih pravicah - je izziv prevladi Microsofta in odličen primer takšnega kolektivnega delovanja. [10]

Od sredine '90, od pojava spletnih brskalnikov, dematerializacija umetniškega dela - še zlasti breztežna distribucija prek digitalnih mrež - ogroža zaščiteni sistem umetnosti. "Kaj naj trg počne z delom, ki ga je mogoče popolno reproducirati, ki lahko hkrati obstaja na tisočih strežnikih in milijonih računalnikov in ki ga uporabniki lahko kanibalizirajo in spremenijo? Kako je mogoče kupovati, prodajati ali posedovati določeno količino podatkov? V tej situaciji, ki je središčnega pomena za marksistično teorijo, modernizacija produkcijskih sredstev trči ob produkcijske odnose. V digitalni umetnosti raba novih tehnoloških sredstev pomeni, da izdelovanje in distribucija dela pride navzkriž z obrtniško prakso, pokroviteljstvom in elitizmom umetnostnega sveta." [10]

Nadzor nad umetniškimi vsebinami se udejanja skozi kompleksen sistem korporativnih in vladnih podpor, subvencij, štipendij in drugih oblik sponzoriranja, od katerih postajajo sodobne umetnostne ustanove vse bolj odvisne in net.art si je kot zgodovinska avantgarda družbeno in estetsko prizadeval napasti položaj umetnosti v postmoderni družbi, predvsem kot institucijo, ki ni povezana s človekovo življensko prakso.

10 STALLABRASS Julian: Sodobna umetnost, zelo kratek uvod. Ljubljana : Založba Krtina 2007. Prevedla: Ljubica Klančar.

Net.art pa ni bil naperjen le proti elitističnemu umetnostnemu sistemu, temveč tudi proti vse večji komercializaciji in posledično monopolizaciji kiber prostora. "Družno prizadevanje podjetjij da bi internet iz foruma spremeniti v nakupovalno središče, je bil neizmeren vir navdiha za internetne umetnike, ki so ustvarili veliko pronicljivih in prefinjenih del z namenom odvrniti kupce (npr. Etoy: Digital Hijack)". [10]

Prav tako, kot je "zgodovinsko avantgardo navduševala prihodnost, v imenu katere je treba sedanjost estetsko in družbeno spremeniti" [10], je zgodnji net.art polagal upe v možnosti svobodne in enakopravne komunikacije podobno mislečih posameznikov celega sveta s pomočjo spletnih tehnologij .

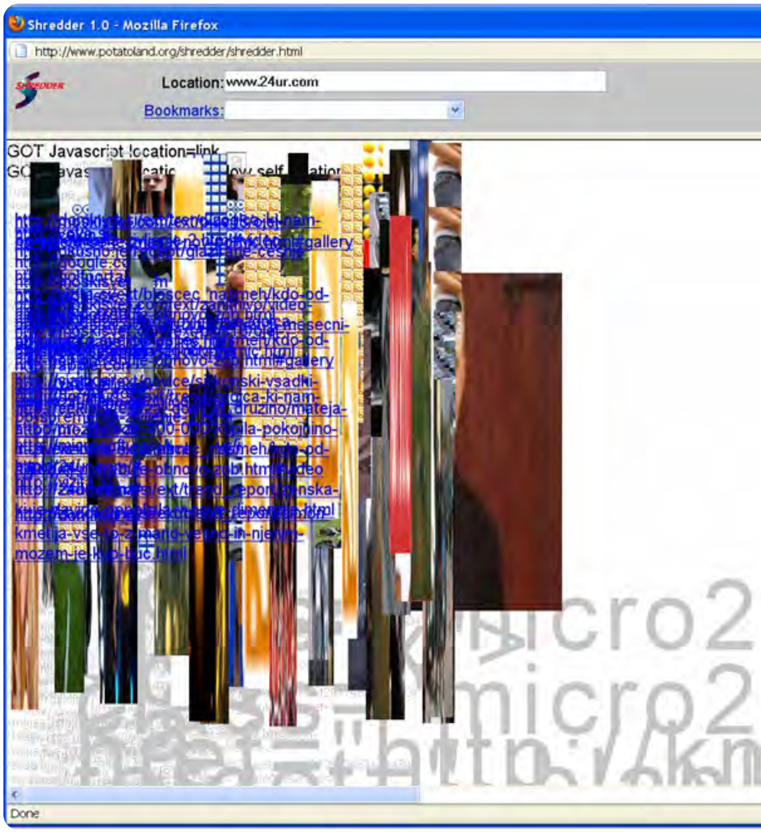
Net.artisti so imeli za razliko od večine avantgardnih gibanj tudi veliko nagnjenost do objavljanja manifestov in ustvarjanja polemik. Njihove strategije npr. predstavita David Garcia in Geerk Lovink, ki v V »ABC taktičnih medijev« odkrivata da: "najbolj ambiciozni kulturni delavci predvsem raziskujejo, kako mi kot uporabniki jemljemo besedila in artifakte, ki nas obkrožajo: v precej bolj kreativnem in uporniškem duhu, kot bi si kdajkoli prej predstavljali. Z eksistencialno estetiko, estetiko divjega lova, ukanami, branjem, pisanjem, pohajkovanjem, nakupovanjem, hrepenenjem, bistrimi triki, lovsko prekaljenostjo, manevriranjem, polimorfnimi situacijami, veselimi odkritji, poetiko in bojevitostjo." [11]

Gibanje je sovpadalo z velikimi političnimi spremembami v Evropi v '90 letih, kar se manifestira v združevanju idealov človeške skupnosti (komuna, komunizem) z ideali svobode (libertas, liberalizem),

11 GARCIA, David, LOVINK, Geerk: The ABC of Tactical Media. Netime, 1997 [elektronski vir]. [citirano 3. marca 2012]. Dostopno na URL-naslovu: http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9705/msg00096.html

odprtosti in demokratičnosti. Vendar: "Duchamp se je dobro zavedal, da ponavljanje provokacije spodkopuje njen učinek in spremeni v kliše točno tista dela, ki so nameravala sama razgaliti kliše umetnostno zgodovinskih predstav" [12]. Glede na predpostavko, da "lahko rečemo, da je avantgardistična izkušnja predstavljala konceptualno ozadje, mimo katerega - vsaj kar zadeva umetniška gibanja - po 2. svetovni vojni ni bilo mogoče izraziti kakršnegakoli umetniškega stališča" [10], pa je net.art, tako kot do umetnostnega sistema, tudi do te težnje razvil kritično distanco, ki se kaže v ciničnem odnosu, saj že konferenca Net.art per se napoveduje prevlado kapitala nad vsem drugim in zanika, da bi lahko tehnologije same spremenile svet na bolje, temveč bodo nasprotno še povečale obstoječe razlike. S tem se odpove idealističnim upom v boljšo prihodnost, ki so jih praviloma gojile avantgarde z začetka 20. stoletja (takrat predvsem v smislu upanja v enakopravno in pravično družbo, zgrajeno na načelih komunizma).

S tem v duhu svojega časa (padec Berlinskega zidu, evforija ob zmagi nad komunizmom na Zahodu in bliskovito naraščanje neenakosti, ki jo povzroči divja privatizacija na Vzhodu) nadgradi (preseže?) esenco zgodovinskih avantgard in se, morda prav zato, vpiše v zgodovino umetnosti.



Mark Napier: Shredder. [www.potatoland.org]

12 *DEBELJAK, Aleš: Na ruševinah modernosti. Ljubljana: Sophia, 1999.*

Spletna umetnost v galerijskem prostoru



Dosedanje prakse so pokazale, da gre pri predstavitvah nematerialne umetnosti kakršna je net.art v galerijskem prostoru predvsem za obliko arhiviranja, pri katerem praviloma izostane "avratični mise-en-scene originalnega objekta ".[13]

Benjamin je npr. podal opredelitev avre umetniškega dela kot skrivnostega pogleda, ki nam ga vračajo predmeti in kot "edistvenega pojava odmika, ne glede na to, kako je lahko (neki predmet) blizu"[14]. Umetniško delo je v tradicionalni družbeni formaciji obdajal kultno in ritualno navdahnjen sij avtentičnega značaja, ki ga je najbolje odražala edinstvenost umetnine v času in prostoru. Z nastopom modernih tehnološki sredstev se je moralo umetniško delo odreči svoji pristni individualnosti, ki je postala brez pomena , saj je zdaj sleherno umetniško delo podvrženo neskončni zamenljivosti. Izgubilo je možnost, da bi mu kot ritualnemu predmetu pripadlo ustrezno spoštovanje.

Pri net.artu pa se zgodi nekakšen obrat, ki temelji na hekerski etiki in estetiki kiberpunka, da ima namreč net.art avro le takrat, ko obstaja v svojem primarnem okolju, torej medmrežju in so njegovo občinstvo predvsem pripadniki spletnih skupnosti oz. tisti, "ki štekajo". Avra se ne nanaša več na enkratnost in neponovljivost objekta, temveč na enkratnost in neponovljivost okolja. Drugo plat avre pa net.artu daje dejstvo, da je v času, ko je družba od t.i. elite do najnižjih slojev prežeta s potrošniško mentaliteto in korporacijsko logiko profita, etika hekerstva in odprtih enakopravnih skupnosti, ekskluzivnost par excellence.

13 SARKOWSKI, Robert, Net art in the white cube - a fish on a dry land, st. 209-232. Dieter Daniels / Gunther Reisinger (eds.): netpioneers 1.0 - contextualising early net-based art. Berlin-New York: Sternberg Press 2010

14 BENJAMIN, Walter: Illuminations, str.222. New York: Schocken Books, 1969.

NEODVISNOST OD UMETNOSTNEGA SISTEMA

Nadzor nad umetniškimi vsebinami se udejanja skozi kompleksen sistem korporativnih in vladnih podpor, subvencij, štipendij in drugih oblik sponzoriranja, od katerih postajajo sodobne umetnostne ustanove vse bolj odvisne.

V Zelo kratkem uvodu v sodobno umetnost Julian Stallabrass razmišlja, da :"od sredine '90 umetniki na svetovnem spletu ustvarjajo dela, ki jih ni mogoče samo reproducirati, temveč tudi prosto distribuirati. Ta dela je mogoče popolno kopirati z ene naprave na drugo in koda, zaradi katere delujejo, je večinoma vsem na vpogled in dostopna za kopiranje in popravke. Če spletna kultura širjenja informacij ogroža celo tiste industrije, ki so sprejele metode industrijske proizvodnje, koliko huje je šele za umetnost, ki teh metod ni sprejela. Lastništvo v teh primerih malo pomeni, še zlasti ker ima duh internetne umetnosti več opraviti z dialogom kot produkcijo končnih del, kaj šele predmetov. Internetna umetnost ne ogroža produkcije, lastništva in prodaje umetniških predmetov, temveč odpira popolnoma novo področje, kjer umetniki izdelujejo nematerialna dela, ki veljajo za umetnost. Na tem področju ni mesta za trgovce in zahteve državnih ustanov in podjetij. Vpliv interneta je neverjeten". [15]

Net.art je gradil na predpostavki, da gre za enakopravno skupnost med seboj povezanih posameznikov, kjer naj bi bila umetnost znatno prisotna v vsakdanjem dogajanju, torej že v osnovnem konceptu ni bilo potrebe ali celo ni bilo možnosti vmešavanja umetnostnega sistema. Net.art je proces, ki nastaja, se prezentira, distribuira in konzumira na spletu. Splet je

15 STALLABRASS Julian: Sodobna umetnost, zelo kratek uvod. Ljubljana : Založba Krtina 2007. Prevedla: Ljubica Klančar.

hkrati prostor, v katerem skupnost svobodno polemizira, je atelje, v katerem dela nastajajo, galerija, v kateri se dela razstavljajo in konzumirajo ter najpogosteje vsebina, ki jo projekt obravnava. Uporniško neodvisnega duha net.arta zelo dobro zaobjameta David Garcia in Geerk Lovink v »ABC taktičnih medijev« [11], o katerem smo že govorili.

NEMATERIALNOST IN MINLJIVOST

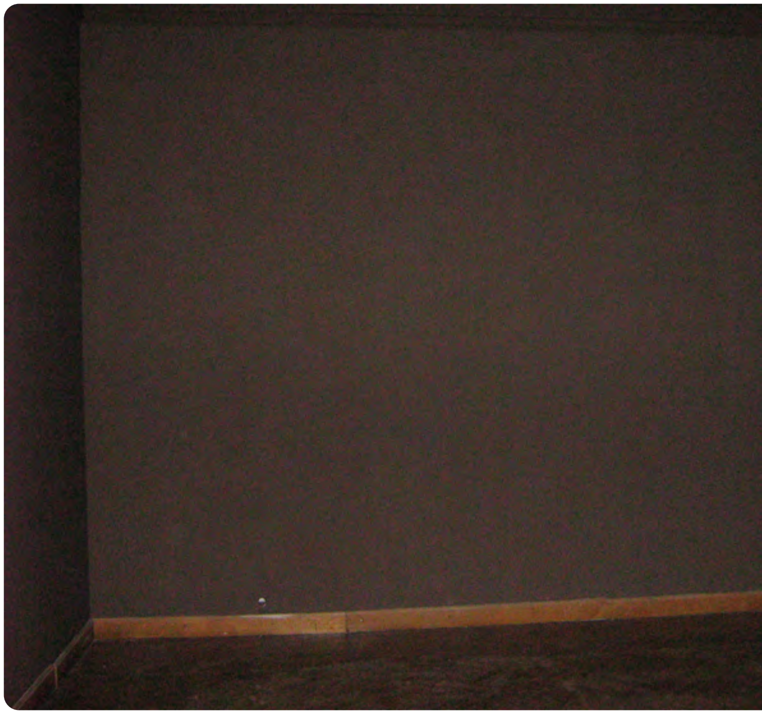
Skozi časovno dimenzijo se konzumiranje spletne umetnosti še dodatno zaplete. Lastnost spleta je namreč, da vsebina ni ustvarjena za točno določeno odjemalno platformo, temveč mora le zadoščati standardom, ki v času njenega nastanka vladajo na spletu. Med uporabnikom in projektom je vedno Internet, torej mreža računalnikov, vključno z uporabnikovim. Tako lahko že hitrost nalaganja podatkov s strežnika na uporabnikov računalnik znatno spremeni uporabniško izkušnjo. Prav tako se uporabniška izkušnja spreminja z večanjem resolucije zaslona in vedno hitrejšimi centralnimi in grafičnimi procesorji. Najbolj problematično pa je, da se odjemalne platforme (npr. brkljalnik) nenehno spreminjajo in ščasoma ne znajo več pravilno prikazati vsebin, ki so bile pisane za bistveno starejše verzije programja.

Vsega tega se spletni umetniki zavedajo in pogosto svoja dela po določenem času odstranijo s spleta. Tako je npr. Igor Štromajer napravil projekt Expunction, ko je napovedano in javno vsak dan odstranil po en svoj projekt s strežnika.

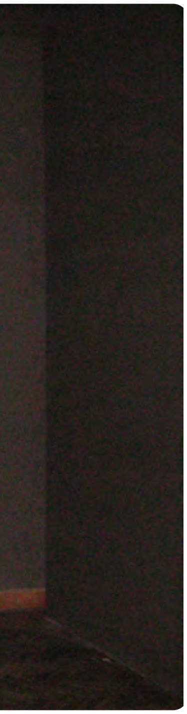
Vloga muzejev bi torej bila zbrati spletne projekte in jih

namestiti na opremo, ki bi čim bolj ustrezno simulirala vse parametre, ki vplivajo na njihovo konzumiranje. Pri tem ne bi smela izostati niti domenska imena, saj npr. Olia Lianina v projektu Agatha Appears ravno s tem, ko se enaka Agatina slika prikazuje uporabniku z različnih strežnikov po celem svetu, simbolično pokaže njeno "teleportacijo" po kiberprostoru. Vendar to velja le za projekte, narejene prvenstveno za World Wide Web. Pri projektih (Sarkowski jih imenuje Frameworks), ki so služili kot platforme, namenjene raziskovanju in sodelovanju in tistih, ki so predvsem ustvarjali dogodke, pa je zadeva še bistveno bolj zapletena. Takšne projekte bolje osvetli dobro napisana knjiga kot pa kakršnakoli muzejska predstavitev, saj je njen mise-en-scene bistveno bolj odvisen od kuratorskih posegov kot od estetike samega projekta.

Pomemben moment pri konzumiranju net.arta in večinoma tudi širše spletne umetnosti je tudi moment intimnosti, izoliranosti, osamljenosti uporabnika. Uporabniška izkušnja namreč ni enaka, če projekt konzumiramo sredi noči, v svoji sobi, za domačim računalnikom ali pa v javnem prostoru muzeja. Pri net.artu pa gre še za dodaten moment: splet je kibernetska, nenehno spreminjajoča se struktura in digitalne vsebine so že v osnovi narejene tako, da jih lahko neprestano spreminjamo, k čemur spada tudi njihovo popolno izginotje. Tako bi bilo na nek način konzerviranje net.arta v nasprotju z njegovo identiteto, z njegovim bistvom. Poleg tega "Z medmrežno kulturo vstopamo v svet, v katerem implodira biološki občutek za čas in geografska merila prostora ... podatkovne pokrajine niso več opredeljene z merili (kilo)metrske oddaljenosti, temveč s hitrostjo in kakovostjo prenosa



Če se umetnik in kustos ne moreta dogovoriti o načinu predstavitve spletnega projekta v galerijskem prostoru, lahko ostane razstavni prostor tudi prazen.



podatkov".[16] Fizični prostor bele kocke tudi to izkušnjo popači, saj se vsiljuje kot evklidsko definiran prostor ki poudarja občutek za biološki čas in geografski prostor.

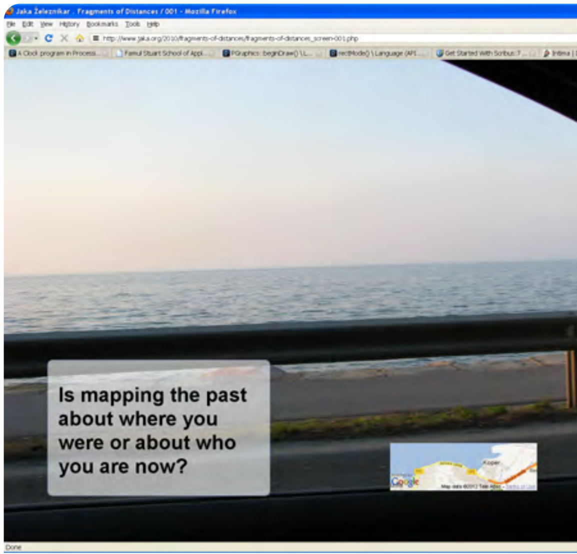
Tako se postavlja vprašanje, zakaj net.art projekte prikazovati v prostoru bele kocke, torej muzejih in galerijah, saj je možno z drugimi mediji, kot npr. knjiga ali video, bolje opisati tako vsebino in koncept kot mise-en-scene takšnih projektov. Na primer z videom, distribuiranim preko TV ali še bolje, preko spleta (npr. youTube).

Pokazali smo, da je postavitev net.arta v galerijski prostor praviloma nesmiselna, da projekt izgubi velik del avre, ki jo ima zaradi svoje neodvisnosti. Bela kocka, galerijski prostor, je simbol umetnostnega sistema in vključitev vanjo ima predvsem simbolni pomen, da je umetnostni sistem določen projekt priznal kot umetnost, in mu s tem tudi podelil komercialno vrednost.

Nadaljnjo kolizijo med spletnimi projekti in galerijskim prostorom pa ustvarja bliskovito širjenje kulture novih medijev v vsakdanje življenje. V času net.arta Internet še ni bil tako zelo razširjen in je imelo simbolno priznanje s postavitvijo v galerijski prostor določen smisel. Danes pa je razširjenost informacijskih tehnologij tolikšna, da je odmevnost spletnega projekta lahko veliko večja na spletu kot v galeriji. Ker je tudi logika umetnostnega sistema taka, da je umetnik čedalje bolj menedžer in strokovnjak za (lasten) PR, je zanj veliko bolj smiselno narediti in obdržati projekt v spletnem okolju, kot pa ga "razstavljati" na fizičnih lokacijah. Poleg tega umetnostni sistem nima vzpostavljenih mehanizmov za trženje spletnih

16 STREHOVEC, Janez: Umetnost interneta. Ljubljana: Studentska založba, 2003.

projektov, medtem ko je nekatere projekte v spletnem okolju možno narediti tudi komercialno uspešne. Iz vsega naštetega sledi, da bo najverjetneje ustvarjanje projektov v tehnološko-komunikacijskih okoljih šlo svojo pot, neodvisno od umetnostnega sistema in predvsem brez potrebe po razstavljanju v fizičnem prostoru. Spletna umetnost bo postala del informacijske kulture in bolj verjetno je, da se bo ustvaril nov umetnostno-kulturni sistem, ki bo deloval znotraj informacijskih tehnologij, kot pa da bo obstoječi umetnostni sistem sposoben prezentirati in arhivirati spletno umetnost in kulturo v "beli kocki".

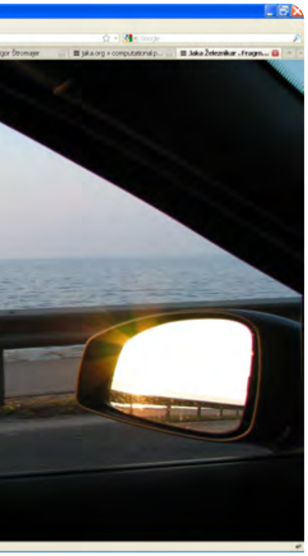


Jaka Železnikar: Fragments of Distances
[http://www.jaka.org/]

net.art na Slovenskem

V Sloveniji so v obdobju 1995-1999 na področju spletne umetnosti poleg omenjenega Vuka Ćosića delovali še Igor Štromajer, Jaka Železnikar in Teo Spiller ter Borut Savski na področju spletnega radia. V večini del iz tega časa so se konceptualno navezovali na paradigme net.arta in se tudi smatrali za net.artiste.

Malo je znano dejstvo, da je net.art paradni konj v smislu predstavljanja slovenske aktualne umetnosti svetovni javnosti, saj v letih 1995-1999 praktično ni bilo pomembnejšega svetovnega dogodka (festivala, razstave) s področja spletne umetnosti, na katerem ne bi sodeloval vsaj en avtor iz Slovenije. Nobena druga aktualna zvrst slovenske umetnosti ni bila nikdar tako močno zastopana na svetovni "sceni" kot prav net.art.





Igor Štromajer (Intima database): b.ALT.ica
[http://expunction.wordpress.com/]

Tradicijo spletne umetnosti nadaljuje predvsem Jaka Železnikar [17] ter Teo Spiller, o katerem bomo podrobneje spregovorili v naslednjem poglavju.

17 Njegova dela je podrobno predstavila Narvika Bovcon v knjigi Umetnost v svetu pametnih strojev

Izmed celotne produkcije Zavoda Dober so najmočnejše povezave z net.artom v delih Tea Spillerja, Ljubljančana, ki je postal svetovno prepoznaven s projekti kot so Hommage to Mondrian, Nice Page, net.art.trade forum in drugimi. Projektom, ki so jim mediji in strokovna javnost po svetu posvetili precejšnjo pozornost (New York Times, El Pais, Radio ORF, CIAC Magazine, ipd.) in katere omenjajo v seminarjih, diplomskih nalogah in doktoratih po številnih univerzah po svetu (Universitat Oberta de Catalunya, Academy of visual arts Leipzig, University of New South Wales, University of Western Australia, Cornell University, University of Washington, Universitat de Barcelona, Universita degli studi di Roma, Universidad del País Vasco, ipd.), je bilo v Slovenskem prostoru posvečene relativno malo pozornosti.

Aktualna umetniška produkcija predstavlja kulturno dediščino bodočim rodovom, ki (pre)pogosto krčevito brskajo za vsakim najmanjšim zapisom o izgubljeni in zavrženi umetniški produkciji svojih prednikov. V izogib temu smo se odločili v samozaložbi izdati to drobno brošuro, ki bo skušala osvetliti enega od (pre)mnogih prezrtih delčkov domače umetnostne produkcije. V nadaljevanju predstavljamo nekaj Spillerjevih net.art projektov, katerim je bilo po svetu posvečene največ pozornosti, ter nekaj novejših projektov, v katerih je kreativno povezal spletne paradigme z različnimi fizičnimi mediji.

Produkcija Zavoda DOBER



X-lam je tipičen primer tehnologije, ki jo je Zavod Dober razvil izključno za potrebe umetniških projektov (2006).

Teo Spiller



Teo Spiller je eden najbolj vsestranskih ustvarjalcev pri nas. V njegovem ustvarjanju se neprestano mešata likovna in tehniška izobrazba z računalništvom in novimi mediji, vse skupaj pa spremlja že skoraj otroška zvedavost, ki neprestano postavlja temeljna vprašanja o sebi, družbi in okolju.

Njegovo delovanje na področju net.arta sega v daljno leto 1995, vendar se zrcali tudi v njegovih najnovejših projektih. V njegovih delih se zrcali tista neizrekljiva srž umetnosti, ki preživi vsa zgodovinska obdobja, terminologije in klasifikacije. V tem kontekstu tudi zanika ostre delitve na nove in stare medije, saj razume uporabo različnih medijev kot načine za realizacijo različnih oblik ene in edine Umetnosti. Zanj je tudi značilno vizionarsko delovanje in pionirski poskusi, ki so običajno toliko pred časom, da ostanejo ob svojem nastanku nerazumljeni in spregledani.

Njegova dela so bila razstavljena na festivalih in razstavah po celem svetu, med drugim na uglednih prizoriščih kot so UNESCO day of poetry in Milano, Irish museum of modern arts v Dublinu, Machida city museum of graphic arts v Tokiju, Italijanskemu paviljonu na beneškem bienalu, Moderni galeriji Ljubljana in drugje.

V nadaljevanju bomo predstavili nekaj njegovih najbolj znanih del, pri čemer bomo tista, o katerih so se razgovorili priznani mednarodni strokovnjaki s tega področja, predstavili z njihovimi besedili v originalu.

Publikacija sovpada z 20. obletnico prve Spillerjeve razstave (Računalniška grafika v Galeriji Commerce Ljubljana) in 50. obletnico njegovega rojstva.

ESMERALDA (1996)

Predstavljena na Ostranenie 97, 1997, Dessau, Nemčija

Esmeralda je projekt, ki izgleda kot nekakšna strateška igra, v kateri uporabnik igra tajnega agenta. V slogu filmov o Jamesu Bondu je polna erotike, razkošja in absurdov. Bistvena poanta "igre" je, da uporabnikove odločitve nikakor ne vplivajo na potek igre, saj igro upravlja naključnostni generator.

CAPRICCESS FOR NETSCAPE (1996)

Predstavljeni na Film+arc Graz, 1996, Gradec, Avstrija

Kaprice (capriccio) so kratke zaključene glasbene oblike, najpogosteje napisane za en sam instrument, živahne in svobodne oblike. Kot inspiracija za to poimenovanje je avtorju služilo 24 Paganinijevih kapric. Projekt ima tudi zanimive zvočne podlage, vendar se pojem kaprice nanaša predvsem na likovno igro. Sestoji iz 8 kratkih delov, v katere vstopamo z vhodne strani. Vsak del je zaključena likovna celota, med seboj pa konceptualno niso povezani. S tem se navezujejo na nelinearnost uporabniške izkušnje na spletu in širše v novih medijih. Posamezni deli projekta so večinoma kratke zaključene zanke, kjer se nekaj likovnih sekvenc, hkrati s preprosto zvočno podlago, ponavlja v neskončnost.

Značilna je npr. uporaba t.i. GIF animacij, kjer se v nekaj sekundah ponovi nekaj enakih risb, v vsaki animaciji na drugačni podlagi primarne barve. Nenehno utripanje dodatno poudari ritmičnost celotne podobe, ki spominja na Warholova dela ponavljajoče se

Shuen-shing Lee: ESMERALDA
Interactive Points in Literary Hypertexts: A Typology: Code at Work, Text at Play, Taipei: Bookman, 2004. Chapter 3

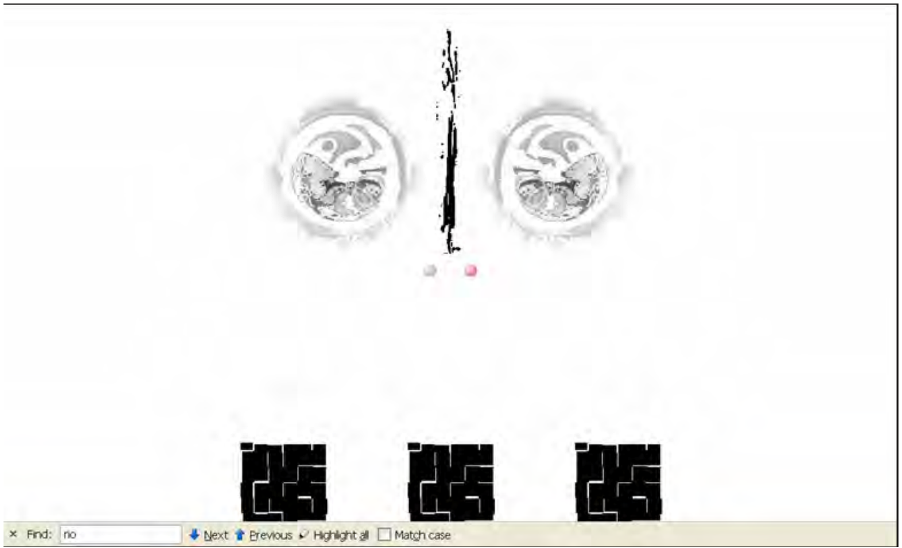
Unlike the random links in Parker’s “Smile” and Rettberg’s “Passenger” which are placed outside the text space of the narrative proper, the random links in Teo Spiller’s “Esmeralda” (1999) are objects and texts incorporated in the detective adventure proper, aiming to provide a more powerful mechanism in diverging paths. The lexias that each of his random links can choose from are small in number. This fact, however, does not affect the ability of “Esmeralda” to attain a structure of complexity commensurate to that of a conventional hypertext, since all lexias are candidates for each “destination” position in a path. Spiller’s random links do not have the intention to invoke the resonating effects embedded in sylleptic points. They serve to connect independent missions into a coherent adventure. The random links are designed as such to present an illusion to delude the user that he is playing the role of a detective in the quest of unfolding a mystery. Or, he is playing a competitive game. However, after several trials, the user may come to realize that it is a game stripped of binary win-lose logic, or an un-winnable game that uniformly leads the player to the page of “BUM! BUM! BUM!”, or occasionally the “game over” page, rewarding the user with symbolic death. It is a pseudo-game. Before the trick reveals itself, the random links fluctuate between the state of being key points and that of being non-key points. When the user realizes it is a pseudo-game, a literary paidia rather than ludus, these links turn into interactive points deprived of game-surprise, or blank points for the mere purpose of setting the navigation in motion.

Leonardove zadnje večerje ali Marilyn Monroe. Agresivnost barvnih podlag in ritem videa kaže na stopnjevanje agresivnosti vizualne kulture od Warholovih dni do danes.

THE BOOK OF THE DEAD (1997)

Predstavljen na Casa das Rosas Web.Art Contest, 1997, Rio de Janeiro, Brazilija

Knjiga mrtvih je interaktiven "sprehod" po abstraktnih likovnih kompozicijah, sestavljenih iz predelanih ready madeov, pretežno iz knjižnic vektorskih podob. Posamični elementi služijo kot likovni elementi in kot elementi navigacije hkrati. Vsebina se nanaša na Tibetansko knjigo mrtvih, zato se vmes pojavljajo tudi kratka besedila, ki se nanašajo na dogodke, ki jih po knjigi mrtvih doživlja duša umrlega. Za razliko od večine barvitih projektov, je knjiga mrtvih izrazito monokromatska. Podobno kot pri Kapricah gre za multimedijski projekt, v katerem se združuje likovnost z glasbo in navigacijo.



Teo Spiller: The Book of the Dead (1997). Arhiv avtorja.

Na sliki vidimo prizor, v katerem je vsaka od abstraktnih oblik na ploskvi hkrati tudi izbira za klik v naslednjo sceno. Ponovno imamo opravka s ponavljanjem, tokrat na manj agresiven način, ki predvsem poudarja možnost izbire. Spodnji trije in zgornji sredinski lik so značilno grafično črno-beli, medtem ko imata okrogli obliki v sebi fotografsko senzibilnost. Poudariti velja, da siva in rdeča kroglica utripata oz. se izmenjujeta med seboj, kar močno spremeni vtis sicer precej dolgočasne forme.



Teo Spiller: Hommage to Mondrian (1996). Arhiv avtorja

HOMMAGE TO MONDRIAN (1998)

V pogosto omenjanem projektu Hommage to Mondrian (CIAC magazine Montreal, ORF Radio 1, ipd.) Spiller realizira postopek, o katerem je razmišljal Pjot Mondrian 60 let prej: "Če bi bili barve in materiali bolj popolni, in če bi bila na voljo tehnika, s katero bi jih lahko umetnik naglo razporejal, tako da bi umetnina nastajala tako hitro, kot si jo je zamislil, bi se pojavila umetnost, ki bi bila v razmerju do življenja bolj stvarna in objektivna, kot pa je slikarstvo".[18] Slike v slogu Mondrianovih geometrijskih abstrakcij je namreč možno v tem projektu ustvarjati s premikanjem miške v spletnem brkljalniku. Posamezne geometrijske oblike (kvadrati v primarnih barvah, črne črte) pa so v slogu net.arta (npr. Shulginovega Form.art) posamezni elementi iz kakršnih je sestavljena spletna stran (okna z barvno podlago brez vsebine, črte med okvirji, ipd.). Kot pravi Sylvie Parent, "ustvarja projekt beuysovo iluzijo, da je vsak človek umetnik", vendar gre v resnici za koncept, "ko je umetnik ustvarjalec platforme, s pomočjo katere obiskovalec gradi končne izdelke" [19]

18 BREJC, Tomaž: Slikarji o slikarstvu. Ljubljana: Mladinska knjiga, 1984

19 PARENT, Sylvie: Hommage to Mondrian. Magazin Centre International d'Art Contemporain, Montreal, 1999.

Sylvie Parent: HOMMAGE TO MONDRIAN
CIAC Magazine, 1999

This project confronts the visitor with the challenge of creating his own version of a Mondrian painting, using the modern artist's reduced vocabulary. Within the space of the screen, the visitor can thus lay out as he pleases the black lines and red, blue, yellow or white rectangles. What appears at the outset as a pleasant game becomes an exercise similar to the learning of new tools on Internet, which is often done as an autodidact, with its share of struggle, trials and errors, and mitigated results. The construction of the image seems easy at the beginning (like the common belief supposes when it comes to abstract art...), but it proves more difficult than imagined, and success is far from assured. The work deals with the possibilities of creation and the accessibility of tools on Internet, giving the illusion that, in the end "each man is an artist" (Beuys). The phenomenon of the democratization of creation becomes manifest, as well as its sometimes doubtful results. This project also refers to the tradition of visual arts with which Web art competes, an often unfavorable comparison since it does not have the same tools, the same possibilities of sophistication, the same tradition as the visual arts and the media always escapes the author's full control. This comparison does not take account of the particular Web characteristics. This work forms part of the many works in the new media, and particularly the Internet, which make the artist an initiator, an ideator, and leave it up to participants to define the contents. This concept of art, more and more widespread, is better adapted to the Web because it takes into account the possibilities and new avenues it offers.

Simon Hadler: HOMMAGE TO MONDRIAN
ORF Kultur, Radio Osterreich 1

Die Hommage to Mondrian, ein neues Projekt des renommierten Netzkuenstlers Teo Spiller, gibt dem User die Moeglichkeit, eigene Versionen von Mondrian-Gemaelden zu erstellen. Die Online-Software simuliert das einfache kuenstlerische Vokabular des modernen Kuenstlers. Auf dem Bildschirm koennen Besucher der Website verschiedene Rechtecke in unterschiedlicher Groesse und Farbe und schwarze Linien zueinander anordnen.

Was zuerst nach einem kindischen Spielchen aussieht, entpuppt sich als Allegorie auf den Umgang mit Software im Internet: Versuch, Fehlversuch - verlegt auf eine kuenstlerische Ebene, um schliesslich der Beuysschen Illusion zu erliegen, dass jeder Mensch ein Kuenstler sei.

Das Projekt spielt ausserdem auch auf den - per se hinkenden - Vergleich von klassischer Bildender Kunst und Netzkunst an. Bei letzterer ist der Kuenstler zumeist nur Ideen-, Ausschlag- und Impulsgeber, waehrend der User selbst Protagonist wird und entscheidenden Einfluss auf das fertige Produkt nimmt. Zumindest greift dieses Konzept von Net Art immer weiter um sich, entspricht es doch in hohem Masse den Moeglichkeiten netzbasierter Kunstproduktion.

SILENCE (1998)

Projekt je bil prikazan na razstavi "Umetnina v času mehanske reprodukcije" v Muzeju grafične umetnosti Machida, Tokio, Japonska, 1999.

Projekt Tišina je v tehnološkem smislu podoben Poklonu Mondrianu, saj ravno tako omogoča premikanje in spreminjanje velikosti večih brkljalnikovih oken naenkrat. Za razliko od "Mondriana" so tokrat vsa okna bela, njihovo število je nespremenljivo, prav tako ni nobenih črt. Če pri Poklonu Mondrianu "nedolžna igra preraste v avtodidaktično učenje, značilno za Internet" (Parent, 1999) in je namen ustvariti abstraktno kompozicijo, je Tišina namenjena predvsem iskanju notranje tišine. Povzeta je po zen-budistični igri s peskom, kjer z rokama krožimo po priročnem peskovniku z namenom sprostitve in samospoznanja. Vzdušje projekta je "zenovsko", meditativno, njegov namen je kontemplacija, torej ravno nasprotno od tistega, kar običajno vzbuja uporaba Interneta.

Za tovrstna spletna dela, kot tudi za večino Spillerjevih kasnejših medijskih del, je značilno, da uporabniku ponudi platformo gradnikov in algoritmov, s pomočjo katere sam gradi in oblikuje podobe glede na ponujene možnosti.

CYBERBRIDE

George L. Dillon: Writing With Images, University of Washington, 2002

Cyberbride (1998) is another classic Web work. It parodies "dating service" and international match-maker questionnaires, whether on line or in the personal ads, with their reduction of a "bride" to a sexual partner and a sexual partner to a set of attributes selectable from a "remote". As the page opens, we have only the remote, but as we make selections, thumbnails appear for each choice made. At the left, the screen capture includes the thumbnails for the choices eyes:black, place:bedroom, she likes: anal, she talks:nice, and she wears:body (partly cut off in screen capture; no choices for hair, tits, drives, or listens to a sample of the music chosen begins to play). The only problem is of course that the bride is not assembled into a single whole figure, but remains a scattered array of parts. But, so Spiller seems to be saying, is that not what we do when we make lists of attributes, whether our own or those of another person? The most we get is a sort of multimedia collage, not a picture of the cyberbride. Here the viewer is implicitly represented by the Remote and hence is cast in the role of consumer sitting before a Web-TV.

CYBERBRIDE (1998)

Kibernetska nevesta problematizira navidezno možnost izbire, kjer ima uporabnik občutek originalnosti, v resnici pa samo izbira med menuji, ki so jih pripravili oblikovalci in korporacijski strategi. Rezultat uporabnikovih izbir ni prava nevesta, temveč multimedijski kolaž, postmoderna razvalina lastnosti in opisov, ki ne morejo delovati kot celota.

TRASH CAN (1999)

Kanta za smeti je eden prvih Spillerjevih projektov, ki so podobno kot Webstalker ali Napierjev Shredder programske platforme, katere predelujejo poljubne spletne strani po uporabnikovem izboru. Napoveduje vizijo spleta kot velikega smetišča, na katerem med obilico odpadkov najdemo tudi marsikaj koristnega, zanimivega in uporabnega.

Deluje podobno kot "koši za smeti" v opreracijskih sistemih, tako da izbrano spletno stran zgolj zaznamuje, vizualno pa jo dobesedno vrže v kanto za smeti. Spiller ve povedati, da so v času nastanka, ko večina uporabnikov še ni bila vešča spleta, nekateri s strahom spraševali, kaj se je zgodilo z izbrano spletno stranjo, ko so jo vrgli v smeti.



Teo Spiller: Trash Can (1999). [http://www.spiller.si/]

NICE PAGE (1999)

"Luštno stran" opisuje Spiller kot svoj najbolj spontano ustvarjen spletni projekt: "O ničemer nisem razmišljal, z nobenimi koncepti se nisem obremenjeval, temveč sem v trenutku inspiracije padel v tisti kreativni trans, ki se konča šele, ko se zaveš, da si pravkar nekaj dokončal. V takšnem stanju razvijem preko medija zmožnost komuniciranja svojega videnja sveta z občinstvom, takrat nastanejo zares celostna in brezčasovna dela."

NICE PAGE
Rossitza Daskalova, CIAC Electronic Magazine, 2000

The ironically superficial title of Nice Page, is deeply rooted in Teo Spiller s previous projects Hommage to Mondrian and the banner art competition. In Nice Page the parallel drawn between net.art and neo-plasticism in Hommage to Mondrian is taken a step further right into the depths of the creative possibilities of the Internet. By layering and meandering of pages from Alta Vista s "bitch search" with 313,375 pages found through Barbie s world, to Ljudmila and the Guggenheim Museum, the artist takes a hermeneutic approach to unraveling the hidden-yet-to-be-discovered world of net.art or net plasticism.

At first glance, Nice Page is a provocation toward the superficial flipping of pages and the over saturation of the Internet space. Above all, it is a criticism toward a superficial attitude in the approach to it. Referring to the practice of leafing through web pages, the artist positions himself against an easy way out in dealing with the phenomenon of protecting our mind from being constantly bombarded and cluttered during our cyber journeys. Weaving a medieval tapestry of "illuminated" pages, the artist interlaces them into a web demonstrating clearly how it could easily turn into a net for catching "butterflies". The Internet is shown as a beehive with fatal attractive powers as we spot here and there a queen bee or two, and of course much honey. However, the Page has two sides: the viewer is not seen as an innocent victim but rather as a thirsty-nice-page-hunter, aiming through the viewfinder-like frames within the frame.

At the same time, Nice Page constitutes a filtering grid, a critical module of viewing. It brings us back to antiquity and takes on apotropaic functions. Its appeal acts as a protective shield against seductive and debilitating invasions of "nice pages" into our consciousness. The pleasant-looking mosaic acts as a bate leading the visitor to probe deeper and see what lies underneath the pavement, understand what is the hidden, underlying structure. In this strange mix of marbles (ital.), net.art is shown as a forum, an agora where questions can be asked and dialogues can take place.

Surprisingly, as we navigate, there are moments when caught in the labyrinth of pages we loose track of the grid. Suddenly, there arises a desire to go back to the nice page and contemplated it further. Solving the riddle and deciphering the rules of the game which is about to unfold on this checkerboard seems to be the threshold to finding the essential links between the one traveling in cyber space and the journey itself. Spiller guides the viewer to a symbolic level of interactivity, where, by putting the pieces of this intricate puzzle together, one can arrive at touching with his/her own mind the contours of net.art as a whole. Probing the ground of net.art in intriguing and meaningful ways, Nice Page is a reflection on this art form, its true primary and neutral colours, tools and materials. It demonstrates Internet and net.art manners of "pulling the strings," in one case to find an erring victim, in the other to arrive at a composition which can only be held by the mind because the artwork is only a springboard to our own, infinite imaginary world. Therefore, infinity, transparency, totality, interactivity, immateriality of the Net are illusory without the alert participation of the mind.

MEGATRONIX (1999)

V lasti Mestne Galerije Ljubljana

Megatronix je nadaljevanje Esmeralde z bistvenim obratom, značilnim za internetno okolje. Posamezni nivoji igre namreč niso več delo enega avtorja, temveč je Megatronix platforma za skupinsko ustvarjanje kolaža posameznih nivojev igre, kamor lahko kreativni posamezniki dodajajo lastne stvaritve. Takšni nivoji so v celoti locirani na njihovih strežnikih, platforma Megatronixa skrbi le za komunikacijo med njimi. Tako uporabnik potuje poleg virtualnih prostorov različnih nivojev igre tudi po fizičnih lokacijah spletnih strežnikov po celem svetu, kar lahko razumemo kot referenco na Agatha appears Olie Lianine.

Projekt je svetovno znan kot prvi prodani spletni projekt. S tega stališča je še posebej zanimiv, saj gre za kooperativen projekt, kjer je Spiller ustvaril programsko platformo, različni avtorji pa dodali svoje "scene", pri čemer so se izpostavila mnoga vprašanja, vezana za intelektualno lastnino in avtorske pravice. Tako npr. 11. člen pogodbe med Spillerjem in Mestno galerijo pravi, da je "Kupec dolžan zagotoviti tehnične pogoje na svojem spletnem strežniku, da lahko delo nemoteno obstaja (deluje) kot pred prenosom na njegov spletni strežnik."



Teo Spiller: Megatronix. Arhiv avtorja.

Roberta Bosco, Stefano Caldana: MEGATRONIX

Historia net.art

Tras la ciber-aventura erótica Esmeralda, otro artista de Ljubliana, Teo Spiller, concibe Megatronix un proyecto de teatro, en forma de juego en el cual el visitante se convierte en actor. La estructura abierta del proyecto permite al usuario añadir su propia escena de acción, sin embargo la sensación de controlar el juego es ficticia, ya que éste está dirigido por un sistema aleatorio.

NET.ART.TRADE (1999)

Spomladi 1999 je Spiller ponudil Mestni galeriji Ljubljana odkup svojega spletnega projekta. Pri tem so ga predvsem zanimali mehanizmi trga umetnin in vprašanja, ki se porajajo, če so umetnine nematerialne, digitalne in globalno dostopne. Zato se je povezal s pomembnimi umetniki kritiki in kustosi s področja spletne umetnosti in organiziral pogajanja med avtorjem in kupcem kot javno dostopen spletni forum, na katerem so udeleženci razreševali številna vprašanja, ki so se porajala ob prvi prodaji spletne umetnine na svetu. Prav dognanja, do katerih so se dokopali udeleženci foruma, pomenijo tisti presežek, zaradi katerega je bilo po svetu projektu posvečene toliko pozornosti.

THERE MAY BE MONEY IN INTERNET ART AFTER ALL
Matthwew Mirapaul, New York Times, May 1999

Teo Spiller closed a deal this week, and digital artists everywhere may be enriched by his experience.

Spiller, an artist in Ljubljana, Slovenia, will pocket about $500 for "Megatronix," a work of Web art that the Mestna Galerija, Ljubljana's municipal gallery, has just agreed to acquire. Negotiations for the sale were conducted openly on the Web, and the outcome was announced Wednesday at a computer-arts festival in the Slovenian city of Maribor, which celebrated Slovenia's thriving Net art scene.

Megatronix" is among the first pieces of Internet art to be sold to a museum or collector, and the public nature of the transaction may help establish pricing in this nascent segment of the art market.

The sale also comes amid a slew of new attempts to determine how digital artists might be compensated for creating online works that, unlike traditional art objects, tend to be continuously changing, widely accessible and easy to duplicate. [...]

The financial rewards of the booming Web economy have yet to trickle down to digital artists, most of whom are still performing labors of love or picking up the occasional institutional commission. So it will be fascinating to see which, if any, of these new funding models will prevail.

Spiller's sale of "Megatronix" most closely resembles the typical art-world transaction, but with some digital-era conditions attached. For example, Spiller must keep the site up to date technically, and the gallery is required to host the project on its Web site. The gallery is also permitted to place an advertisement on the opening page of "Megatronix," with a revenue-sharing plan still to be negotiated.

Teo Spiller, a Slovenian artist, sold one of his Web-based works. The deal was hashed out over the past month in a public discussion forum on Spiller's site involving a panel of experts. Issues included whether Spiller would benefit from future reproductions of the work. He will, although that condition resulted in a reduced selling price. Last week, he estimated that an outright sale of the project would earn him at least $3,500.

The game-like "Megatronix" has links to images submitted by other online artists, but Spiller said they would not receive any of his $500 fee. "That would be a problem," he conceded in a telephone interview last week. "If I got a hundred new participants, then I would have to pay more than I get."

But the complications of selling a work that is not a stand-alone piece makes Spiller's project all the more interesting, said Brain Goldfarb, a forum participant who teaches computer art at the University of Rochester.

"He's trying to close the deal," Goldfarb said last week, "but he's also trying to show the problems with it, and I think that's why his project is so valuable." [...]

Steve Dietz, director of new-media initiatives at the Walker Art Center in Minneapolis, said: "If we think of Net art as art, then we should be able to support it. If that's not happening, then what is the problem?"

A few more "done deals" like Teo Spiller's, and there may not be a problem.

TEO SPILLER'S WEB PROJECT RAISES ISSUES ABOUT ONLINE ART
Arts Wire Current, May 18 1999

LJUBLJANA, SLOVENIA. In a project that marketed online art through a mailing list and web site -- which both offered the work and examined the process -- Slovenian artist Teo Spiller has sold his web work MEGATRONIX to the Mestna Galerija in Ljubljana, Slovenia for approximately $500.

The work is by no means the first online art work for which the artist has been paid. In the mid eighties Art Com Electronic Network negotiated fees for the online works on its site, and in 1993, the Vancouver based CSIR site commissioned art works for it's pioneer ANIMA web site. Although many of the pioneers in online art were interested in the medium for its collaborative, conceptual and broad based, grass roots capabilities, this transaction, although in itself conceptual, approached online work in a gallery sales situation.

"Spiller's sale of 'Megatronix' most closely resembles the typical art-world transaction, but with some digital-era conditions attached," THE NEW YORK TIMES CYBERTIMES comments. "For example, Spiller must keep the site up to date technically, and the gallery is required to host the project on its Web site. The gallery is also permitted to place an advertisement on the opening page of 'Megatronix,' with a revenue-sharing plan still to be negotiated."

The work itself echoes the skewing of the collaborative process as well as a breakdown of the implied trust between the user and the artist/gamemaker. In his communications about the project, Spiller describes some of the work in this way: "MEGATRONIX continues the project Esmeralda....Esmeralda problematises the violence of the arcade games and other 'action' media attacks. User comes from one scene to another, choosing the 'right' or 'wrong' solutions. It seems to be like that, but in fact, the random generator leads him through the game. MEGATRONIX is an open-structure concepted project. Scenes are submitted from several authors from all parts of the world. The scenes are on the servers all around the world and the random generator on author's server 'chooses' the continuation of the game. But user don't know that. He gets data, pictures, scenes from all over the world in a random order, but he thinks, he plays a game and the score depends on his decisions...."

Spiller has likened his selling art online project to a performance saying that "I think, the negotiations and all other kind of communication is the engine of the most things happening in the world, from politics to business and all other spheres of the public life. This fact is always and everywhere hidden (even if there are negotiations between Serbs and Albanians, together with European mediators for example, only the results are published in public). The negotiations are never known to anybody, it always happens behind the closed doors. And the negotiations (with this word I mean all kind of communication between two parts, in art this is artist on one and gallerist, curator, buyer, etc. on the other side) are the necessary 'engine' of anything what happens in art too...."

Internet in objekti



Teo Spiller: Capricces 4 Netscape (tangible), 2003. 45x60 cm. Zasebna zbirka.

TANGIBLE NET.ART

Razstavljeno v Galeriji Gradec, Zagreb, 2003

Razmišljujoč o minljivosti spletne umetnosti in digitalne kulture nasploh ter v skladu s svojo izobrazbo je Spiller za razstavo v Zagrebu izdelal serijo likovnih kompozicij, narejenih iz sestavnih delov svojih spletnih projektov. Končni izgled spletne strani je namreč sestavljen iz programske kode v jeziku HTML in različnega slikovnega ter multimedijskega gradiva. Prav iz teh gradnikov je avtor za razstavo v Zagrebu izdelal objekte

Nastanku serije je botrovalo tudi razmišljanje o tem, ali spletna umetnina sploh lahko doseže svoj namen v muzeju, kako jo hraniti, razstavljati, tržiti. Avtor je mnenja, da naj spletna umetnina ostane nedotaknjena tam, kjer je njeno naravno okolje, v zameno pa ponudi njene "slike", materialne posnetke spletne "realnosti": zaslonske slike, risbe zaslonskih slik, zgoščenke in druge oblike "spominkov", kot so majice, skodelice, ipd.

V tem ciklu se avtor iz virtualnega sveta vrača na slikarsko ploskev (Spiller je magister umetnosti), fragmente in elemente, nastale za potrebe spletnih projektov, komponira v statične likovne kompozicije. Dela so natisnjena na svetlečem papirju in prevlečena s svetlečo folijo, kar jim daje izrazit vtis umetnega materiala. Digitalne grafike so nalepljene na plošče s prirezanimi robovi, kar ublaži vtis okna v drug svet, ki ga ponavadi poudarja okvir slike. Obešen objekt je slab centimeter

oddaljen od stene, zdi se kot da lebdi pred njo, a se hkrati zaradi prirezane oblike staplja z njo. Vsi objekti so pokončni, velikosti 60 x 45 cm.

Ta dela so najboljši primer nenehnega prepletanja novomedijskega z likovnim, virtualnega s stvarnim. V njih se nazorno kaže pristop gradnje kompozicij iz posameznih gradnikov, novomedijskih objektov kot jih imenuje Manovich. Na nek način gre za princip supermarketa podob, iz katerega lahko brezplačno vzamemo in uporabimo karkoli. V bistvu lahko te iste objekte vzame in uporabi kdorkoli, vendar bo končno sporočilo odvisno od izbranih objektov in njihovih medsebojnih odnosov, tako v likovnem kot vsebinskem smislu. In prav v teh podrobnostih je tista bistvena razlika, ki loči povprečno od vrhunskega.



Teo Spiller: CyberBride (tangible), 2003. 45x60 cm Zasebna zbirka.

IN/FORM/ACIJE

Razstavljeno v Trubarjevi hiši literature 2011

Kontroverzni znanstvenik, umetnik in aktivist Luis Sanchez je najbolj znan po akciji CERN Truth (Resnica o CERN-u) v kateri svari pred možnostjo, da črne luknje, ki bi jih povzročili v velikem hadronskem pospeševalniku, ne bi izhlapele, temveč rasle, povzročale vedno silovitejše potrese in končno "pogoltnile" cel planet. Njegovi strahovi izhajajo iz razmišljanja, ki ga navaja v malo znani e-knjigi Fractal Universe (Fraktalno vesolje), v kateri predlaga drugačno kozmološko hipotezo od "uradne" znanosti. Osnovna ideja je, da vse sestoji iz ravnega in krožnega valovanja. Ravno je energija, krožno pa masa in iz nje izhajajoča oblika. Pogosto se igra s semantiko in tako besedo informacija za razliko od računalniške paradigme, kjer so informacije kodirane kot energetske vrednosti, interpretira kot in/form/ation, torej kot tisto, kar je zapisano v obliki. Tako nimamo več opravka z binarno, temveč z organsko logiko: "resnico" iščemo v obliki, ne v besedi ali številki.

Minljivost ni bila še nikdar tako poudarjena, kot je v informacijski dobi. Vedno več podatkov je zapisanih v elektronski obliki, taki elektronski zapisi pa so zelo neobstojni, poleg tega pa je celotna družba usmerjena v nenehno gibanje in spreminjanje. Če že ne drži Fukuyamina hipoteza o koncu zgodovine, pa je nedvomno zelo vprašljiv obstoj ved, kakršna je arheologija, saj ostanek računalnika ali zgoščenke čez nekaj stoletij ne bo povedal popolnoma nič o današnjem času.

Osnovna predpostavka projekta je podobno kot pri oprijemljivem net.artu trajen zapis besedila na trajnem materialu. Posamezne črke abecede program



Teo Spiller: In/form/acije. 2011. 40x50 cm. Zasebne zbirke



interpretira kot različne globine rezkanja, Spilerjev robotizirani stroj lastne izdelave - "Laboro", pa za vsako črko zvrta v leseno ploščo luknjo ustrezne globine. Tako je možno s kljunastim merilom meriti globine posamičnih lukenj in iz teh podatkov rekonstruirati prvotno besedilo. Digitalni podatki, ki v digitalnem mediju bivajo kot obstoj ali neobstoj električnega polja, se tako spremenijo v in/form/acije, torej v formi zapisane vsebine. Ker so zapisane v lesu, ima objekt še dodatno in/form/acijsko vlogo, saj so letnice v lesu zapis meteorološko-klimatoloških podatkov obdobja, ko je drevo raslo.

Kot vsebinsko osnovo vzame Spiller znane spletne strani iz katerih izloči besedila in jih predela v vrednosti globine rezkanja. Tako nastale podatke razporedi po ploskvi v približno takšnih proporcih, kot je oblikovana spletna stran, pri čemer ostanejo prostori, kjer so na spletni strani slike, prazni. Pri tem konceptualna načela krši v korist likovnega izgleda, zato so besedila in postavitve samo načelne kopije resničnih spletnih strani, prilagojene končnemu izgledu objekta.

Rezkalno orodje ne vrta posamičnih lukenj, temveč dela tudi sled do naslednje luknje, ki je visoka toliko, kolikor je višina plitvejše od lukenj, med katerima dela povezavo. Če bi nož le vrtal luknje, bi bila kompozicija sestavljena iz samih točk, tako pa je sestavljena iz vodoravnih nehomogenih črt, katerih migotanje ustvarja svetloba, ki se različno odbija od različno globokih lukenj. Za končni izgled objekta je pomembno tudi, da luknje niso izvrtane s svedrom, temveč z rezkarjem z ravno rezalno ploskvijo. Tako luknja nima stožčaste, temveč valjčno obliko in se svetloba bistveno bolje odbija od dna luknje, kot bi se od stožčaste oblike.

ROBOTIZIRANO SLIKARSTVO

30. Mednarodni Ljubljanski grafični bienale, Ljubljana, 2013,
Majski salon, gospodarsko razstavišče, Ljubljana, 2014,
Galerija Spomeniškovarstvenega centra, Ljubljana, 2014.

V seriji del, kjer Laboro s flomastrom vleče črte po površini, Spiller znane medijske podobe pretvori v grobe črno-bele odtise flomastra na lesenih deskah. Razdalje med črtami namenoma niso enakomerne, odtis flomastra je organski. Od blizu spominjajo na črte kode, šele z zadostnim odmikom v njih prepoznamo podobe, ki jih »predstavljajo«. Tako gledalec interaktivni postopek »zoomanja« ne opravlja z uporabniškim vmesnikom (npr. miško), temveč z gibanjem telesa v prostoru.

V postavitvi Predsednik Obama spremlja usmrtitev Osame bin Ladna je pomen distance še toliko bolj simboličen. Znana medijska slika, ki predstavlja kabinet Predsednika, kako v živo preko videa spremlja akcijo posebnih enot, ponazarja teleprezenco kot mehanizem izbrisa fizične distance. Pogled oseb na sliki je usmerjen v daljavo, katero zrejo preko zaslonov pred seboj. Zdi se, da so ravnokar videli pogled človeka, ki je bil v naslednjem trenutku usmrčen. Osebe gledajo iz slike v gledalca, tako na nek način gledalec zre pogled drugega na lastno smrt.

Kompozicije so sestavljene iz fragmentov celotne slike, ki visijo ob steni. Tako izgine perspektiva, slika ni več okno v nek drug svet temveč površina, na kateri se pojavljajo posamični simboli, ki so med seboj v ohlapni povezavi. Gre za principe novih medijev (kopiraj-prilepi, ikone in padajoči menuji, okna, montaža in postprodukcija, kompozicija spletnih strani, t.i. tweeti, SMS, klikanje z daljincem med TV programi), kjer so



Teo Spiller: Predsednik Obama spremlja usmrtitev Osame bin Ladna.



2012. 300x200 cm. Zasebna zbirka.

celote sestavljene iz fragmentov, ki so med seboj le v ohlapnih povezavah. Uporabnik prosto izbira med predpripravljenimi informacijami, ki ustvarjajo njegovo podobo realnosti. Ker iste tehnologije in vmesnike uporabljamo za medsebojno komunikacijo, je tudi ta vedno manj linearna, vedno bolj sestavljena iz ohlapno povezanih fragmentov. Pri takšnem načinu komuniciranja pa osrednje mesto zaseda podoba, ki omogoča trenutno in neposredno sporočanje.

Možnost izbire, interaktivnost, pa omogoča kompozicija 15 obrazov Lanca Armstronga. Na lesenih ploščah je z Laborom 15 krat upodobljen obraz Lanca Armstronga v rahlo različnih izvedbah. Plošče so med seboj spete s kljukicami in gledalci so povabljeni, da kompozicijo spreminjajo po lastnih željah.

Izjemne dosežke sodobnih športnikov, ki jih dosegajo tudi z radikalnimi posegi v svoje telo, lahko razumemo kot body-art, v katerem človek postane kiborg, ki zmore veliko več, kot mu omogočajo njegove naravne zmožnosti. Neštetokrat ponovljeni gibi in popolna osredotočenost na cilj tudi brez fizičnih posegov v telo simbolizirajo strojno logiko, ki jo ponazarja Laboro. Ta ritmičnost se ponovi v ritmu podobnih podob, ki begajo oko na neki distanci med razdaljo, s katere se pokaže podoba in bližino, s katere nas nagovori ritem flomastrovih črt.

Tudi ostale podobe javnih osebnosti se nanašajo na medije, moč in Debordov spektakel, v katerega smo vsi (ne)prostovoljno vpeti, tako v okviru produkcijskih odnosov kot "prostega časa", če v konceptih sodobne produkcije kaj takega sploh še obstaja.



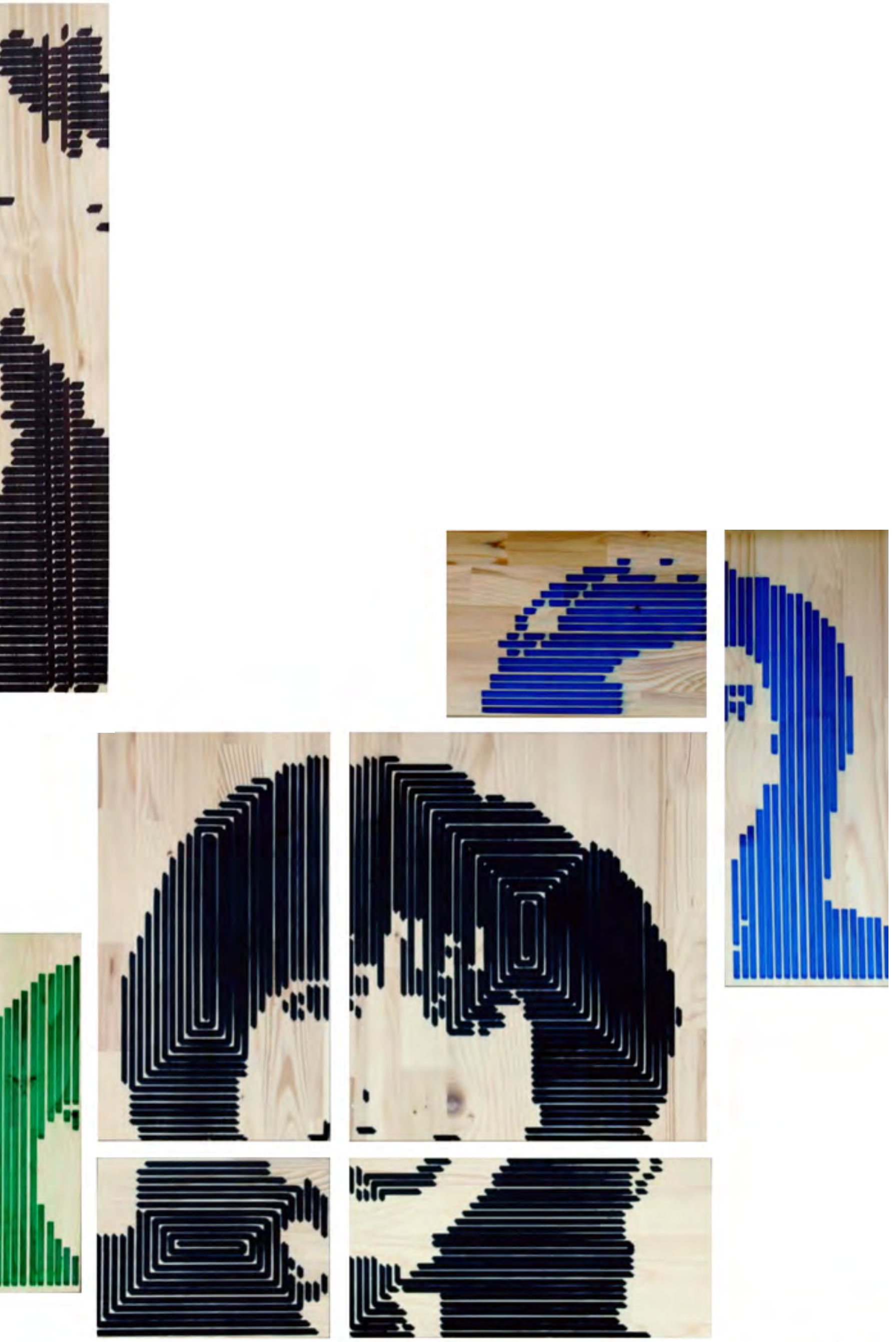
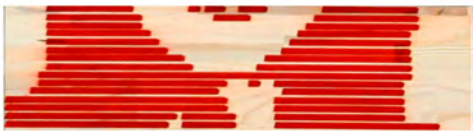
Teo Spiller: Odstranjeni. 2014. 100x100 cm. Zasebna zbirka.



Teo Spiller: 15 obrazov Lanca Armstronga. 2013. 130x130 cm. Zasebna zbirka.



Teo S
Monil
Zasel

Spiller: Kakšne barve je bila obleka
ke Lewinsky? 2014. 170x150 cm.
bna zbirka.



Teo Spiller: Odstranjeni. 2014. 100x100 cm. Zasebna zbirka.

Besedilnost novih medijev

(Projekt je podprlo Ministrstvo za kulturo RS)

V projektu besedilnost novih medijev Spiller zbere tri ločene projekte t.i. elektronske poezije in jih izda v knjižni obliki ob dogodku Ljubljana, svetovna prestolnica knjige, 2010. Spremno besedilo* h knjigi napiše dr. Aleš Vaupotič in ga v nadaljevanju v celoti povzemamo.

Sonetoidni spletni projekti Tea Spillerja: Spam.sonnets (2004/2010), Novičarski soneti (2010) in SMS soneti (2010)

dr. Aleš Vaupotič

1. Novomedijska literarnost.

Vprašanje o literarnosti novomedijskih umetniških projektov zahteva interdisciplinarni odgovor, ki ga dajeta literarna veda in teorija novih medijev skupaj. Novomedijska teorija v takšnem medinstitucionalnem sodelovanju »zastopa« in poudarja vidike, ki so značilni za novomedijsko komunikacijo in zato različni od metodološke konstrukcije predmeta, kot ga raziskuje literarna veda. Literarna veda se vprašanja dotika z druge strani, saj mora literarnost novomedijskega objekta, npr. Spillerjevega (kvazi)soneta, izkazati podobne značilnosti kot besedna umetnost na tradicionalnih nosilcih, mdr. v knjigi, če naj smiselno uporablja isti termin. Kako potemtakem – oz. ali sploh – je mogoče razumeti in opisati literarni vidik novih medijev? Ponuja se vprašanje o deležu novomedijskega v medijskem hibridu, kot je npr. spletišče, ki avtomatično konstruira besedila v sonetu podobni obliki, vendar pa je odgovor nanj odvisen od teoretske razjasnitve, kako novomedijskost transformira literaturo, in tudi od pojmovne jasnosti, kaj je pravzaprav jedro literarnosti, ki se potencialno ohranja.

Janez Strehovec raziskuje transformacijo temeljnega gradnika literature, tj. besedila, tako da uvede novo terminološke enoto, »besedo-podobo-telo-gibanje«. Pojem neločljivo poveže verbalno, vizualno-perceptivno, materialno-otipljivo ter dinamično pojavnost besedilnosti v novih tehničnih medijih, posledica terminološkega hibrida pa je interdisciplinarnost metodologije. Literarnovedni pristopi se povezujejo s teorijami likovne komunikacije in umetnosti, z raziskavami telesnega v gledališču, performansu ali v interaktivnih kiparskih delih in instalacijah ter s problemom dinamične pojavnosti besedilnega znaka, ki jo je treba raziskovati bodisi prek teorij animacije in filmsko-videastičnih jezikov ali v okvirih raziskav manipulacije informacij v digitalnih informacijskih tehnologijah (Strehovec 36, 44, 69-71, 87, 185-216, 274).

Precej daljša tradicija literarne vede v primerjavi s teorijo novih medijev ponuja odgovor na vprašanje o literarnosti. Klasično delo Romana Ingardna Literarna umetnina (1930) vsebuje teorijo t. i. literarno-estetskega doživljaja, posebne tvorbe, ki nastane ob

** Literatura:*

Enzensberger, Hans Magnus. Einladung zu einem Poesie-Automaten. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2000.

Flusser, Vilém. Kommunikologie weiter denken: Die Bochumer Vorlesungen. Frankfurt am Main: Fischer, 2009.

Ingarden, Roman. Literarna umetnina. Ljubljana: ŠKUC FF, 1990.

Juvan, Marko. Literarna veda v rekonstrukciji. Ljubljana: LUD Literatura, 2006.

Kos, Janko. Literatura. Ljubljana: DZS, 1978.

Novak, Boris A., ur. Sonet. Ljubljana: DZS, 2004.

Strehovec, Janez. Besedilo in novi mediji. Ljubljana: LUD Literatura, 2007.

Vaupotič, Aleš. "Literarno-estetski doživljaj in novi mediji – prihodnost literature?" Primerjalna književnost 30.1 (2007): 203-16.

branju, in ki je pravzaprav podlaga za obstoj literature. Na tem mestu je metodološko uporabno medijskoprimerjalo vprašanje, ki se ga Ingardnovo delo dotakne. Avtor opiše več »mejnih primerov« literarnih del, mdr. gledališče (Ingarden 369-83; Vaupotič), ki kot plurimedialni diskurz opozarja na problematiko potencialne hibridizacije medmedijskega. Občinstvo si v gledališču prikliče v zavest kompleksne svetove pomenov, ki ustrezajo izgovorjenim replikam, hkrati obogatenim s parajezikovnimi in drugimi znaki. Ravno ti pa se raztezajo na rob literarnoumetniškega učinkovanja in prestopajo mejo jezikovnega medija, denimo v smer umetnosti gledališke igre in vizualnega jezika scenskih elementov, kostumov in rekvizitov. Oseba zunaj dramske situacije, npr. epizirajoči rezoner, v vlogi pripovedovalca vseeno učinkuje pretežno z literarnimi izraznimi sredstvi. Ingarden to situacijo opiše.

Tako v nekem gledališkem delu predstavljalno funkcijo deloma prevzema element [realni predmeti, ki opravljajo posnemovalsko funkcijo, in igra igralcev], ki v čisto literarnem delu sploh ni navzoč. Samo tam, kjer gre za predmete in dogajanja, o katerih se samo pripoveduje in poroča in ki se nahajajo oz. dogajajo »zunaj« odra, je način njihovega predstavljanja in pojavnega oblikovanja vseskoz enak kot v čisto literarnem delu. (373-4)

Ingarden sklene z ugotovitvijo, da je gledališko delo mogoče prištevati »k literarnim delom, čeprav ne k čisto literarnim«, in sicer kot »mejni primer« na poti k slikarskim delom (374-5).

2. Novomedijski sonet.

Vprašanje novomedijskega soneta kot pesniške oblike, ki je prestopila meje literarnega medija v ožjem pomenu besede, je glede problema novomedijske rekonstrukcije prav sonetne oblike zajeto že v izbiri pojma »sonetoidnost« Borisa A. Novaka v naslovu tega besedila. Izraz označuje žanrsko enoto, ki jo določajo nekateri elementi soneta, vendar pa je hkrati preveč različna, da bi bilo mogoče govoriti o posebnem tipu soneta kot literarne oblike (Novak 82). Sonet pa ni zgolj ena izmed pesniških oblik:

sonet [je] tako rekoč edina oblika, ki je preživela zaton tradicionalne poetike med revolucijo pesniškega jezika ob prelomu 19. in 20. stoletja, [zato] je tudi edina še živeča forma, ob kateri ustvarjalci in ljubitelji poezije sploh še lahko začutijo, kaj je pomen in namen pesniških oblik. (109)

Novak ugotavlja, da sonet zavzema posebno mesto tako v sodobni poeziji nasploh kot v okvirih slovenskega literarnega kanona – »kadarkoli slovenski pesnik začuti potrebo, da pove nekaj pomembnega, poseže po sonetu« (94). Vendar pa je treba upoštevati tudi specifični slovenski kontekst razumevanja soneta, saj Prešernovi soneti predstavljajo sam vrh slovenske literature in kohezivni element »slovenskosti« kot pomenskega konstrukta nasploh (Juvan 227-30). Posledica tega je, da slovenski bralec ob srečanju s sonetom ne pomisli npr. na italijanske, nemške ali

GOOD NEWS
by kofiwalali

URGENT ASSISTANCE,
Inkjet & Laser Toner Cartridges ~ Save up to 89%,
Your details,
Best Prices on the net for prescription medication..

downloading free movies,
BUSINESS VENTURES AND PARTNERSHIP,
Men have Viagra, Now women have Cerniplex!,
save big doets.

Urgent Business Proposal.,
Increase your penis by 2 to 5 inches in Weeks charge,
we know 100 s of companies who will pay for your opinion!

mitja gremovšek Free tv is here beginner,
Hello,
Personal Tld release.

Teo Spiller: Spam sonnet

Shakespearove vzorce, ampak na Prešernove sonete in na njegov Sonetni venec ter hkrati na njihov konstitutivni pomen za slovenski literarni in kulturni sistem. Mogoče je reči, da je »slovenskost« sonetnega vzorca, kot nastopa v Spillerjevih sonetoidnih spletiščih, protiutež elementom angleščine in jezika smetja (npr. v Spam.sonnets, 2004).

3. Novomedijska poezija: Spam.sonnets/Soneti neželene pošte (2004/2010).

Poezija zahteva maksimalno zgoščenost besednega izraza, to pa je nedosegljiv cilj avtomatične produkcije verzov in pesmi do danes. Povsem »prosti verz« pravzaprav ne obstaja, gre namreč za vsakokrat nove ritmizacije vrstic besedila, ki jih je seveda mogoče opisati s tradicionalnimi verzološkimi pojmi (Novak 45). Avtomati za poezijo, kot je npr. Enzensbergerjev Poesie-Automat (1974, 2000), ki naključno premešča verze in dele verzov v pesemskih šablonah, se ob uporabi – branju – pokaže za problem, saj je neurejenost znotraj kvaziverzov in kvazipesmi prevelika (Enzensberger). Projekt Tea Spillerja Spam.sonnets to težavo pravzaprav na izviren način delno odpravi, saj so vrstice smetja iz elektronskih pošt smiselne avtorske izjave - »kupi Viagro!« - in obenem ready-madei. Spillerjev projekt potemtakem predstavlja zanimiv poskus konsolidacije novomedijskega verza, ki se uspešno zoperstavi vdorom naključja in z njim nesmisla. Seveda pa je treba dodati, da pesemska in kitična oblika pravzaprav ne obstajata. Edini sonetoidni element spam.sonetov je njihova vizualna podoba, razvrstitev v kitice, kar je dovolj, da evocira tradicijo te oblike (Novak 87). Sonetnost pa je v tem kontekstu pravzaprav nadomestna oznaka za slovenskost (prim. zgoraj).

4. Novičarski soneti/News Sonnets (2010).

Teo Spiller je svoje raziskovanje novomedijskega soneta nadaljeval leta 2009 z novim spletiščem. Projekt v realnem času zbira naslove novic z novičarskih spletni strani (prek protokola RSS), ter jih prikaže v obliki soneta. Posamezne vrstice so povezne s temami novic, kar omogoča kontrolo nad tematskimi premestitvami v kvazisonetih. Projekt »butne«, ko se uporabnik ali uporabnica z miško dotakne verzov, saj se črke vrstice, čez katero se je zapeljal kurzor, povečajo čez cel ekran. Bralni občutek, ki ga ponujajo Novičarski soneti je zares nenavaden, saj kvaziverzi grobo pritegnejo v zavest realnega referenta – posredovanega skozi novinarski jezik –, ki je za spletnega obiskovalca praviloma aktualna novica. Npr. ob branju vrstic (tj. novinarskih naslovov) bralec izve trenutno aktualne novice, na katere se je morda treba celo takoj odzvati, npr. ob poplavah ipd. To korenito spremeni do sedaj nespremenljivo konstanto poezije, namreč njeno umirjeno premišljenost, ki ima za cilj trajnost sporočila (npr. v Prešernovih delih konsolidacijo slovenskega bistva). Časovna razsežnost bralnega doživljaja poezije se potemtakem radikalno spremeni.

Španija prevzela žezlo Evropske unije
2010-01-05

Država ne more priti iz krize tako, da ljudje ostanejo v krizi,
večna naloga,
v Sofiji spet strelski obračun pri belem dnevu,
ledeno kraljestvo, ki zažari v temni noči.

20-letni smučar zaradi prehudih poškodb umrl,
smučar v smrtni nevarnosti,
znate izbrati varno vstopno geslo?
Nameraval se je zažgati pred nemškim veleposlaništvom.

Torkova kulinarična tema,
sneg pobelil Azijo, mraz zajel Evropo,
porcelan iz katerega bi tudi angelci jedli, če bi lahko!

Visoko, višje, najvišje ... Burdž Dubaj,
v dresu pivovarjev tudi Alilovič?
Rekordna cena za 232-kilogramsko tuno.

Teo Spiller: Novičarski sonet

Ste se kdaj vprasali, kako izgleda hrcek na 220 V
Jule Krompirovski

zravn mene lepa punca na vratih caka na istop :D,
Zakwa kdo je napisu trnow?
TAKI & EMKO mava se rada =$,
1119 BEST GANG IN TOWN!!!

FCBARCELONA,
DINAMO 2 : villareal 0 zdj ste pa usi utihnl! BBB LJUBLJANA,
EVA POSTAJA EMO !!!:S,
Mirko kje si pa vceraj bil? B..

Tamii<3<3 :-*,
gomiscek ga rula! <3,
betkoooo * <333!

New jersey 1122,
parkour & free runinig vic,
in kaj ma to veze s kromperjom?

Teo Spiller: SMS sonet

5. SMS soneti/SMS Sonnets (2010).

Najnovejše Spillerjevo sonetoidno spletišče odpira vprašanje prostorskih razsežnosti poezije. V primeru knjige je situacija razmeroma preprosta: bralec ima pred sabo knjigo (mogoče je sicer tudi, da posluša bralca ali recitatorja), avtor besedila pa je poljubno oddaljen tako prostorsko kot časovno in neposredno ne posega v bralčevo početje. Literarna veda npr. ločuje med prvotnim in drugotnim obstojem literarnega dela, od katerih je celo avtorju prvi dosegljiv le v trenutku zapisa oz. fiksiranja besednega materiala, kasneje pa tudi avtor, tako kot vsi bralci, prisostvuje v množici bralnih konkretizacij sekundarne eksistence literarnega dela (Kos 70-1). Spillerjevi SMS soneti to situacijo korenito spreminjajo, kar je posledica hitrosti potovanja informacij, ki jo omogočajo novi komunikacijski mediji. V komunikacijskem sistemu projekta sodelujejo tri različne vloge: potniki na ljubljanskih mestnih avtobusih, ki – sicer tudi neodvisno od Spillerjevega spletišča – uporabljajo sistem za pošiljanje in prikazovanje kratkih sporočil na ekranih, ki so montirani v mestne avtobuse, nato spletni uporabnik, ki uporablja spletišče SMS sonetov, ki mu ponuja v uporabo petsto zadnjih sporočil, da iz njih sam zgradi nov sonet, in seveda tudi avtor Spiller kot iniciator in konstruktor projekta večuporabniške produkcije sonetov. Uporabnik sistema, nekakšen bralec-avtor, je po eni strani pri konstrukciji lastnega soneta omejen na vrstice arhiva dovtipov in drugih priostrenih besedilnih fragmentov, po drugi strani pa hkrati lahko tudi sam pošlje SMS prek svojega mobilnega telefona, da se ta prikaže znotraj sistema in tako postane na voljo za vključitev v sonet (Spiller ugotavlja, da je mogoče sistem celo »hekersko« prelisičiti, kar dodaja še eno razsežnost k pomenskosti tega novomedijskega projekta; prim. avtorjev opis postopka nastajanja SMS sonetov spodaj). SMS soneti so seveda pravi soneti, saj jih ni ustvaril stroj sam – vsak ima svojega (podpisanega) avtorja, ki je odgovoren za literarno vrednost pesmi. Novo je pravzaprav le to, da je spletni pesnik soočen z glasovi potnikov ljubljanskih avtobusov, kar mu ponuja »ambient« za pesnjenje. Najpomembnejše v zvezi s tem projektom pa je to, da je mogoče opaziti prostorske zgostitve projekta – prikazi posameznih sporočil so razpršeni ob linijah ljubljanskega mestnega avtobusnega prometa, spletni uporabnik pa je izvzet iz prostora, saj je spletišče dosegljivo povsod, kjer je dosegljiva povezava z internetom. Prostor projekta SMS soneti je potemtakem povsem drugačen od prostorskih razsežnosti običajne poezije. Z vidika novomedijsko umetniškega izkoriščanja potencialov novih tehnik prenosa informacij je pomembna posebnost tudi to, da je komunikacija med soudeleženci, nekakšen dialog, v komunikacijskem sistemu pravzaprav mogoča – čeprav seveda natančno regulirana –, saj celo potniki na avtobusih lahko odgovarjajo na morebitne nove vnose in sporočila spletnega pesnika, ki uporablja spletišče. Prostorska rekonfiguracija literature se potemtakem ne omejuje na fizične razdalje, ampak učinkuje tudi na medčloveško izkušnjo bližine v literarni komunikaciji (prim. Flusser 248-9).

Znakovnost novih medijev

(Projekt je podprlo Ministrstvo za kulturo RS)

V (prav tako knjižno-spletnem) projektu Znakovnost novih medijev Spiller razvija koncepte, začete v Besedilnosti novih medijev. Spremno besedilo je ponovno prijazno prispeval dr. Aleš Vaupotič in ga zopet v celoti citiramo.

Vilém Flusser v svoji knjigi K filozofiji fotografije ločuje med človeškim linearnim zgodovinskim mišljenjem in aparatičnim principom sodobne tehnike. Aparatično temelji na programih, ki vsebujejo avtonomno težnjo, da se uresničijo vse kombinacije stanj, ki jih programi potencialno vsebujejo. Človek je v tem svetu pomanjšan v funkcionarja, ki služi uresničevanju univerzuma aparatov, ta pa vedno bolj prekriva univerzum človeškega izkustva. Kaj storiti? To je vprašanje, s katerim se Teo Spiller ukvarja že poldrugo desetletje.

Sklop projektov Besedilnost novih medijev, ki ga je Spiller sklenil s knjigo umetnika oz. novomedijsko pesniško zbirko leta 2010, je bilo mogoče razumeti kot postopno napredovanje od naključne kombinacije elementov besedil (oz. besed, črk in drugih znakov) proti poeziji, ki jo bralke, oz. uporabnice spletišč, berejo na podoben način kot bralke tradicionalne natisnjene poezije. Dela sem v spremni besedi opisal z vidika ohranjanja literarnih elementov v novomedijskem okolju. Projekti napredujejo od zgoščenosti sporočila v spletnem smetju Sonetov neželene pošte (Spam.sonnets) prek tematske in aktualistične sinteze kvazipesmi v Novičarskih sonetih, do končne točke, razpršenega prostora v mešani realnosti SMS sonetov, v kateri ustvarja „dejanski“ bralec-pesnik. Ne gre več za „pisateljsko besedilo“ Rolanda Barthesa ter zgodnjih teorij hiperteksta, saj Spiller ustvari pogoje, v katerih t. i. ergodični bralec (kot ga definira Espen J. Aarseth) ne more več delovati zgolj „potrošniško“, tj. prebrati besedilo in o njem soditi. Očitno je, da je nezadovoljiv rezultat branja-pesnjenja posledica neustrezne rabe novomedijskega besedilnega sistema, za kar je odgovoren tudi bralec-soustvarjalec.

Spillerjev cikel projektov Znakovnost novih medijev, ki ga prinaša ta publikacija, se obrne v drugo smer. Ne išče več smisla, ki se v neskončnost približuje modelu literarnega soneta, ampak se obrne nazaj, k samemu besedilnemu materialu, znakom, ki jih je v novomedijskem okolju mogoče – in seveda treba – „brati“ (dojemati) drugače kot v literaturi.

Reklamni soneti so spletišče, ki ponovno uporabi sistem iz projekta SMS soneti. V kontekstu tradicionalnih umetnosti bi bilo tovrsten postopek mogoče razumeti kot redundantno podvojitev oz. celo plagiat (če se seveda odmisli konceptualistične postopke, ki tematizirajo kopiranje). Tema cikla, znakovnost novih medijev, pa interpretacijo usmeri drugam. Če so SMS soneti pravi soneti, ki jih pišejo spletne uporabnice Spillerjevega okolja za pesnjenje, pa

ostaja odprto pomembno vprašanje: kje prodira vanje novomedijskost? Reklamni soneti so s tega vidika „šolski“ primer: izpostavlja vlogo programa, algoritmov za manipulacijo podatkovnih enot kot neizogibno plast novomedijskega znaka (npr. kot dvojnost algoritmičnega vmesnika in podatkovne zbirke iz klasične teorije Leva Manoviča). Pokaže pa se še nekaj, namreč možnost aparatičnega univerzuma, kot jo v posebej temačni in pesimistični luči oriše Flusser v K filozofiji fotografije (kar zanj sicer ni pravilo): spletni sistem po svoji lastni logiki dopušča in pravzaprav spodbuja inflacijo sonetov, tokrat prek povsem upravičene zamenjave zbirke podatkov v novomedijskem predmetu. Ker zbirko v Reklamnih sonetih polnijo reklame s spletišča Facebook, je jezik teh sonetov pravilnejši od fragmentov SMS sporočil, ki so jih v SMS sonetih pošiljale potnice in potniki ljubljanskih mestnih avtobusov za prikaz na ekranih na avtobusih. Slovnično pravilnejše vrstice, pravzaprav stavki, pa omogočajo sestavljanje daljših povedi, ki zajemajo posamezne kitice soneta. Vendar naslovnica dela, npr. uporabnica ali bralka, pojasnilu o zamenjavi podatkovne zbirke, ki jo ponuja novomedijska teorija, pravzaprav ne verjame, saj je jasno, da je preobilje sonetov v primeru Reklamnih sonetov znak za nekaj problematičnega, ne pa „renesansa“ soneta.

Projekt Virtualna arhitektura je spletišče, ki zahteva namestitev dodatka za spletni brskalnik Google Zemlja. Uporabnica, ki, kot predlaga Spiller, drži v roki tole knjižico, naj bi obenem raziskovala tudi spletno verzijo. Pojavlja se vprašanje, kaj je original, (digitalna) grafika, natisnjena na straneh knjige umetnika, ali pa spletišče. Odgovor na to vprašanje bi bil seveda odgovor na vprašanje o znakovnosti novih medijev.

Virtualna arhitektura ponudi uporabnici izbiro lokacije – Ljubljana, Kairo Giza, Stonehenge, Vatikan, Kehlsteinhaus, Dong Cheng, Macchu Pichu, New York, Uluru – in izbiro med ikonami iz okolja Windows, kot so kurzor, roka, ikona programa Word, nova datoteka, odpri, shrani, najdi, odreži, prilepi. Gre za slikovne znake, ki so uporabnici pravzaprav bolj domači v obliki bližnjic na tipkovnici, npr. Ctrl+s ali Ctrl+v, medtem ko sta kurzor in roka uporabničina avatarja v digitalni pokrajini. Klik na gumb „POTUJ“ prikaže v okolju Google Zemlja potovanje kamere od oddaljenega pogleda na zemljo iz vesolja do lokacije ikone v izbranem kraju. Ikone so zgrajene v programu SketchUp, ki vizualno določa model. Posamezni piksli (etimološko: slikovni elementi) iz ikon so prevedeni v kvadre, tridimenzionalni modeli tako morda spominjajo na danes popularno arhitekturo iz (rabljenih) kontejnerjev in poudarjajo modularnost sodobne gradnje. Posebna plast projekta so modeli drugih uporabnikov, ki se prikazujejo skupaj s Spillerjevimi modeli ikon: npr. v New Yorku ikona stoji poleg Kipa svobode, digitalno pa je rekonstruiran tudi ves Manhattan v ozadju. Dostop do podob omogoča virtualna kamera, s katero je mogoče potovati po Manhattanu in spremljati npr. gradnjo novega Svetovnega trgovinskega centra tako rekoč v živo.



Teo Spiller: Virtualna arhitektura

Kolektivnost okolja Google Zemlja je potemtakem ključni sestavni del projekta Virtualne arhitekture: Spiller uporablja namreč digitalnega dvojnika zemlje kot slikovit razstavni prostor ali pa kot ready-made sestavino projekta.

Projekt z naslovom Blagovne znamke vzame za izhodišče anekdoto o poimenovanju superračunalnika HAL9000 v Kubrickovem filmu Odiseja 2001, ki pove, da režiser in koscenarist Clarke nista želela komentirati dejstva, da so črke HAL v abecedi eno mesto pred črkami IBM. Uporabnica je povabljena, da vtipka ime poljubne blagovne znamko. Spletišče jo prevede v serijo črk, ki so v abecedi eno mesto naprej ter prikaže rezultat prek spletne trgovine register.com, ki prodaja domeno s tem imenom in končnico „com". Rezultat pretvorbe se doda v arhiv. Spletišče postavi nasproti paranoičnemu branju logotipov, ki se prevajajo v magične nesmisle – torej, iskanju zarot na podlagi mističnega branja imen –, funkcionalno rabo besedilnega vnosa, ki požene proces spletnega nakupa. Na tej ravni postane serija črk zgolj ironični nesmisel, nakup domene s tem imenom pa bi dokazoval mistično senzibilnost uporabnice. Smisel projekta izhaja iz vsebine anekdote, češ da blagovne znamke prevzemajo kontrolo nad našimi življenji, medtem ko v novomedijski znakovnosti (Turingov) stroj zgolj spreminja materialni zapis iz ene oblike v drugo, nove osmislitve pa ne nastajajo.[20] V tiskani inačici se projekt vrne en korak nazaj, saj črkovne nesmisle vrne v korporativne barvne, tipografske in oblikovne sisteme.

Spletišču Blagovnih znamk sledi v knjigi projekt Alternativni prevodi, ki temelji na uporabi spletnega orodja Google Prevajalnik, strojnega prevajalnika med množico svetovnih jezikov (trenutno prevaja med 58 jeziki) brez avtorskih posegov v delovanje sistema ali kakršnih koli prilagoditev. Strojno prevajanje predstavlja problem, ki morda najbolj neposredno zadene vprašanje računalniške obdelave jezika. Seveda gre za najbrž kategorično nerešljiv problem, kajti pomen, ki ga jezik nosi, sooblikuje kontekst izjavljanja, ki pa v besedilu samem ni na voljo. Prevajalec je zato oseba, ki živi hkrati vsaj v dveh jezikovnih univerzumih in razume izvorno besedilo prek konteksta izjavljanja, ki ga predvidi. Spiller po vrsti avtomatično prevaja pesem Po jezeru bliz' Triglava Miroslava Vilharja v latinščino, potem v nemščino ter nazaj v slovenščino, dalje naprej v srbščino in cirilico, iz te v italijanščino, potem v angleščino in nazaj v slovenščino. Spiller pri tem pokaže na eno od mnogih vrst sprememb, ki so nastale v besedilu – kadar Google Prevajalnik ne najde ustreznice v ciljnem jeziku, kratko malo uporabi angleški jezik (prim. 9. verz latinskega prevoda). Seveda je jasno, da znaki, ki so natisnjeni v knjigi, niso več črke, ampak regularne spremembe zapisa, ki je izgubil stik z jezikovnostjo. Naslovni verz, ki se na koncu glasi „Veliko bolj verjetno, da bo Triglav", pomeni nekaj v zvezi s Triglavom zgolj v branju, v projekciji pomena v novomedijske simbole, ki pa nimajo več avtorja.



Teo Spiller: Blagovne znamke

20 Prim. Link, David. *„while(true): On the Fluidity of Signs in Hegel, Gödel, and Turing." Variantology 1. On Deep Time Relations of Arts, Sciences and Technologies. Cologne: König, 2005. 261-78. 20. 8. 2009 <http://www.alpha60.de/research/while_true>.*

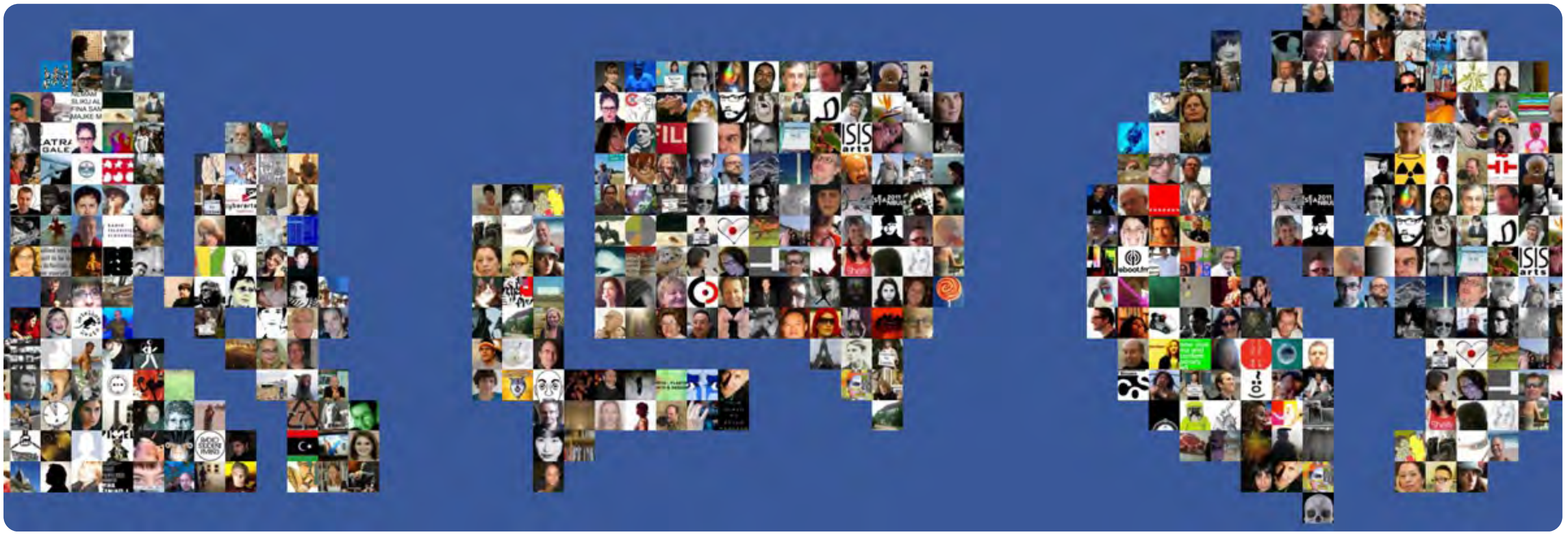


Teo Spiller: Dan pozneje

Vizualno branje „prevaja“ besede v slike s pomočjo spletne storitve Google Slike. Posebnost Spillerjeve rabe Googlovega spletišča je, da besedilo, ki ga je uporabnica vnesla, razbije na posamezne besede, ki jim nato pripiše ploskovno konstelacijo slik, sam Googlov vmesnik pa bi vnos obravnaval kot celoto ter bi ga „pametno“ razčlenil pred samim iskanjem slik (odstranil bi npr. člene). Projekt omogoča stopenjsko napredovanje med konstelacijami slik od besede do besede iz vnosa (posamezni besedi ustreza samo ena konstelacija slik), pa tudi potapljanje v posamezne slike, ki jih Google Slike prevzema iz posameznih spletnih strani, te pa so dosegljive s klikom na sliko ali, kot informacija o viru, s potovanjem kurzorja prek slike. Pokaže se, da določene besede prinašajo ambivalentne slikovne pomene, npr. „the“, ki kaže podobe iz popkulture, morda zato, ker se večina naslovov kulturnih izdelkov začenja ali vsebuje besedico „the“, ti zadetki pa so po definiciji medijsko najbolj vidni; „right“ ima več pomenov, smer, pravica, pravilnost; „profit“ pa dokaj enoznačno poveže podobo in jezikovni znak.

Kako brati vizualno? Google ponuja še en način, namreč iskanje novih slik na podlagi posamezne slike – to omogoča nova storitev vizualnega iskanja, ki ga požene gumb „Podobno“, ki se v Spillerjevem projektu pokaže, ko je kurzor nad sliko. Razumevanje slike je torej, v okvirih Googlovega sistema, iskanje podobnosti med materialnostjo znaka, ki označuje, in objektom, ki je označen, kolikor ga razkriva interpretacija. Gre za t. i. ikonično razmerje med znakom in objektom, prvo semiotično stopnjo doseganja referenta iz teorije Charlesa Sandersa Peircea. Pomembno je, da na tej stopnji v okvirih avtomatov ostajajo tudi simbolični znaki, ki temeljijo na kodi (tretja Peirceova stopnja). Simbolični znaki piksli dejansko so: npr. 8-bitno kodirani zapisi v aditivnem mešanju rdečega, zelenega in modrega kanala. Novomedijska znakovnost je pravzaprav razpeta med indeksikalno povezanost signalov (druga stopnja, ta šele omogoča delovanje kibernetskega stroja), ki delujejo prek človeške manipulacije kompleksnih simbolov, ki so urejeni prek kod, vendar pa delovanje stroja temelji na kvantitativni podobnosti materiala znaka z označencem, torej na ikonični ravni. Odprto ostaja vprašanje, kako naj v znakovnost avtomatov vstopa človek?

Dan pozneje je spletna storitev, ki spremeni izbrano spletno stran v njen „postkataklizmični“ videz, ki ga Spiller predvideva ob koncu sveta (v angleški različici po 21. decembru 2012) – brez slik in črk. Ohranijo se številke, posebni znaki – mdr. slovenske črke č, š, ž – ostalo pa prekrijeta sivina in belina ter pike, ki nadomeščajo simbole. Nadaljuje se tema črnega scenarija, po katerem bodo aparati zavladali svetu, ljudem razumljivi jezikovni zapisi pa bodo izbrisani, vendar z ironičnim obratom, ostankom, ki ga predstavljajo čudni znaki, kot so slovenski znaki za šumnike. Temo znakovnosti novih medijev je na tem primeru – kot tudi na vseh drugih – mogoče povezati s širšim kontekstom: novomedijski



Teo Spiller: Facebook prijatelji

umetniki so namreč ustvarili množice podobnih projektov, od katerih bi Dan pozneje lahko sodil med t. i. alternativne brskalnike ali umetnost brskalnikov, med njimi velja omeniti projekt Shredder (1998) Marka Napierja, ki razcefra poljubne spletne strani, ali pa Pretipkovalca (2003) Jake Železnikarja, ki jih ponudi spletni obiskovalki, da jih pretipka s poljubnimi znaki ali z besedilom.[21]

Podobno je z inertno spletno stranjo Soneti za stroje, ki vsebuje prav to, sonet iz ničel in enic, dveh različnih stanj kot nosilcev podatkov, ki ljudem ni več dostopen. Projekt je mogoče razumeti na ozadju računalniškoumetniške instalacije, kjer je v galerijskem prostoru več škatel stacionarnih računalnikov, ki so povezani v mreži, manjkajo pa vhodne in izhodne enote, ki bi dovolile interakcijo med računalnikom in človekom (Maurizio Bolognini: Sealed Computers, 1992–).

Na platnicah knjige je podoba, ki jo prav tako generira eden od projektov. Algoritem projekta Facebook prijatelji sestavi povečane ikone vmesnika družabnega omrežja Facebook iz uporabniških ikon-avatarjev, ki predstavljajo avtorjeve „prijatelje“, rezultat pa je na prvi pogled kaotičen mozaik, ki ga sestavljajo mdr. pripadniki slovenske novomedijske „scene“. V sliki, ki jo sestavljajo ljudje, se skriva ključ za njeno razumevanje. Bodisi v obliki demokratičnih potencialov rabe kanalov mreže Facebook v severnoafriških revolucijah, ali pa prek kritične optike, ki jo je umetnik in teoretik Vuk Ćosić formuliral v nekem televizijskem intervjuju prek retoričnega vprašanja: ali je revolucija v supermarketu sploh mogoča?

dr. Aleš Vaupotič

Ljubljana, 20. 7. 2011

21 Ponuja se mise en abîme Spillerjevega in Železnikarjevega projekta: <http://black.fri.uni-lj.si/spiller/dayafter/square.php?m=1&url=http://www.jaka.org/2003/pretipkovalec/p2.cgi?url=http://www.netartist.eu/index.php?view=article&id=15:introductionnetart&format=pdf>.

X-LAM

Gospodarsko Razstavišče, Ljubljana, 2005,
Moderna galerija Ljubljana, 2005,
Ambasada Gavioli, Izola, 2005,
Metelkova mesto, Ljubljana, 2005,
Break 2.3, Ljubljana, 2005,
Galerija Galženica, Zagreb, 2006,
Blasthaus gallery, San Francisco, 2006,
10. mednarodni bienale, Kairo, Egipt, 2006,
Pixxelpoint, Nova Gorica, 2007
Galerija sodobne umetnosti, Celje, 2010

X-lam je visoko tehnološka naprava, ki jo je Zavod Dober izdelal izključno za umetniške namene in predstavlja nov medij vizualizacije.

Inženir Tadej Komavec je skonstruiral naprave, ki sestojijo iz dvesto LED, postavljenih v pokončen stolpec višine dobrega metra. Naprava ima preprost lasten operacijski sistem in spomin za 200 slik velikosti 200 x 200 pikslov. Črno-bela grafika, ki jo naprava prikazuje, mora biti precej kontrastna in razločna, najbolje je, da X-lam stoji v temnem prostoru pred temnim ozadjem.



Alphabeth City Topography

Štirje X-lami so bili uporabljeni v številnih instalacijah v najrazličnejših vsebinskih konceptih. Tako je npr. rdeč X-lam prikazoval podobo enega največjih slovenskih kustosov, Igorja Zabela, na razstavi 95-05 v Moderni galeriji v Ljubljani. Igor Zabel, ki je zasnoval pregledno razstavo slovenske sodobne umetnosti obdobja 1995-2005, je namreč nekaj dni pred otvoritvijo nesrečno padel, navidez nedolžna poškodba se je zakomplicirala in umrl je le dan pred smrtjo Spillerjevega očeta, ki je prav tako umrl v UKC zaradi postoperativnih komplikacij. Ko smo s pogledom preleteli X-lam, se je pred nami kot duh prikazala podoba umrlega.



Relativnost časa na Break 2.3

Na rave zabavi v diskoteki Ambasada Gavioli so X-lami


Gneča pred prostorom z X-lami v Kairu.



Ambasada Gavioli.

ustvarjali Zid energije, ki je plesočemu občinstvu zaradi nenehnega gibanja z glavami, izrisoval podobe, ki so za hip lebdele pred njimi. Pri projektu Topografija abecednega mesta na Metelkovi pa je obešen X-lam izpisoval črke abecede, ko sta ga plesalki gugali na odru.

X-lam na zanimiv način manipulira z dimenzijami prostor-časa. Svetlobni stolpec X-lama je tako rekoč enodimenzionalen, sliko pa sestavlja kot funkcijo časa, torej združuje prostorsko enodimenzionalnost z dimenzijo časa, četrto dimenzijo Einsteinovskega prostor-časa. S premikom našega pogleda ujamemo dvodimenzionalno podobo, ki pa je zgolj hipna; pravzaprav je za prikaz slike kriva nepopolnost našega vidnega aparata*. Če pri Lacanovi pločevinki gledamo, pa ne vidimo, se pri X-lamu zgodi delni obrat, saj vidimo, vendar ne moremo gledati. Poleg tega je nemogoče določiti oddaljenost gledalca od slike, saj slika obstaja zgolj kot svetloba, padla na očesno ozadje. Gledalec ne pozna položaja slike v prostoru, prav tako pa se mora v trenutku gledanja podobe X-lama odpovedati gledanju samega prostora. Podobe nikdar zares ne vidi, temveč se je zgolj spomni.

* Lastnost očesnega ozadja je, da ostanejo v primeru gledanja v zelo kontrasten, svetleč prizor, živčni končiči vzdraženi še kratek čas po tem, ko svetloba ne pada več nanje. Tipičen primer tega pojava opazimo, če pogledamo v močno svetilo in nato zamižimo. Še nekaj trenutkov po tem, ko smo zaprli oči, "vidimo" svetlo piko tam, kjer je bilo svetilo.

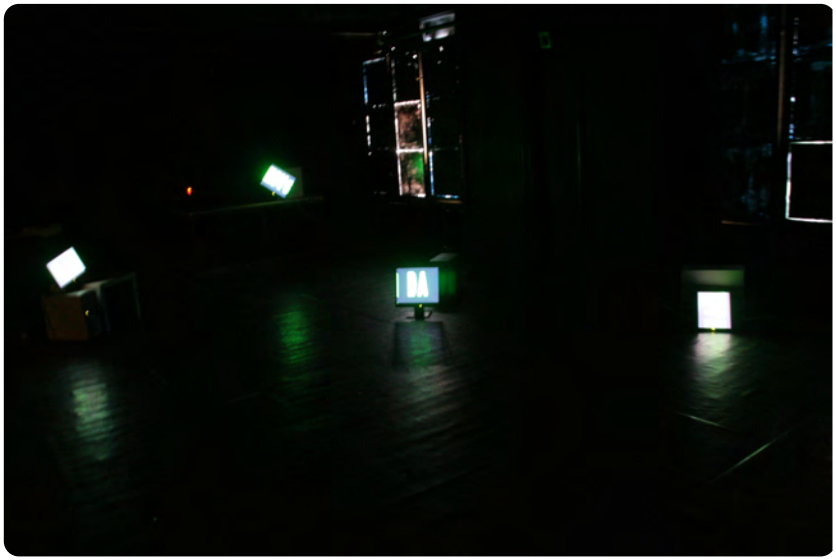
Predpostavimo, da bi črno belo sliko narezali na navpične stolpce, ki bi jih s pomočjo svetleče naprave hitro prikazovali enega za drugim. Če bi jih prikazovali dovolj hitro enega za drugim, bi videli celotno sliko. Kaj pa, če bi celotno sliko prikazovali na enem samem svetlečem stolpcu, ki bi se hitro premikal mimo naših oči? Za trenutek bi videli svetlečo risbo, ki bi lebdela pred predmeti, ki jih vidimo v prostoru. X-lam deluje na predpostavki, da svetleči stolpec stoji pri miru in naš pogled hitro švigne čezenj.

LIFE

20. obletnica samostojnosti RS Slovenije, Merlyn Theater, Budimpešta, Madžarska, 2011.

Vprašanja o nastanku (življenja, vesolja, ipd.) so stara kot človeštvo. Odgovori so bili najbolj odvisni od tehnoloških zmožnosti in razvitosti ter kulturne podstati posamičnih okolij. Sodobna znanost (čista znanost, ki je ne smemo mešati s komercialnim tehnološkim razvojem) nam razkriva vedno nova, presenetljiva dejstva. Rušijo se tisočletni miti, stvari izgubljajo "višji namen" in naša eksistenca vedno bolj postaja čudovit sklop preprostih fizikalnih algoritmov. Tako se tudi razblinjajo absoluti, v imenu katerih je vse dovoljeno.

Tako v Nasinem JPL v Pasadeni v nekaj relativno preprostih kotlih geolog Michael Russell in botanik William Martin simulirata okolje termalnih vrelcev v morskih globinah pred 4 milijardami let. Geološko gledano je bilo verjetno takih vrelcev zelo veliko. V njih so se pri temperaturah okrog 90 stopinj celzija ob izhajanju izvirske v morsko vodo porajale kemične napetosti. Tam naj bi nastajale preproste aminokisline, iz njih pa prve biomolekule. Gre za koncept, ki nastanka življenja ne prepušča več naključju z neznansko majhno verjetnostjo, temveč za teorijo, po kateri mora prej ali slej na vsakem planetu s podobnimi lastnostmi kot Zemlja nastati življenje.



Teo Spiller: LIFE. Na kopici starih računalnikov teče program, ki iz štirih naključnih črk sestavlja nize. Če se pojavi niz LIFE, začne računalnik piskati, niz začne rdeče utripati in razstave je s tem konec.

VSILJIVCI

Kino Šiška, Ljubljana, 2012

Internet ni zgolj sijaj bleščečih portalov in spletnih aplikacij, ampak ima tudi temačno ozadje, h kateremu veliko pripomorejo različni algoritmi, ki iščejo po spletu podatke in puščajo sporočila. Takšni pojavi po mnenju Janeza Strehovca "Internet bogatijo, mu priskrbijo razlikovanost, vanj vnašajo napetost, dinamičnost in življenje", hkrati pa vzbujajo nelagodje in negotovost.

Dogajanje v kibernetskem okolju si lahko predstavljamo na več načinov: kot razlike električnih potencialov, kot binarne dvojice stanj DA/NE (oz. 0 in 1) ali pa kot »human readable« zvočno-vizualne entitete. Reklamna sporočila, ki jih spletni roboti puščajo na spletnem strežniku, se v instalaciji prikazujejo kot tokovi besedil, ki jih ne beremo v klasičnem smislu knjižnega formata, temveč kot tokove znakov (črk) v času.

Hitrost prikazovanja besedil ni konstantna, temveč jo določajo parametri medmrežja. Stroj bralcu/uporabniku narekuje tempo, kar intelektualno dejavnost (branje) približa konceptu tekočega traku, kjer je delavec za trakom tisti, ki stroju streže glede na vnaprej programirane algoritme. Človeka pomanjša v funkcionarja, ki služi (po Vilemu Flusserju) uresničevanju univerzuma aparatov, ki vedno bolj prekriva univerzum človeškega izkustva.



Teo Spiller: Vsiljivci. Kino Šiška, Ljubjlana, 2012.

Net.art ni samo Internet

Net v angleščini pomeni mrežo. Tako se net.art ne nanaša nujno le na Inter-net, temveč pomeni kakršnokoli mrežo medčloveških odnosov, torej v razširjenem smislu človeško družbo, ki jo je npr. Joseph Beuys definiral s kiparske perspektive: kot "socialno skulpturo". Pri tem je pomembno, da gre za skulpturo, ki jo ustvarjajo vsi kreativni! posamezniki. In prav v tem je eden ključnih problemov sodobne družbe in tehnologij, ki jo oblikujejo.

V začetkih spleta so kreativni posamezniki debatirali preko forumov v tekočem in intelektualnem jeziku. Sodobne "socialne" tehnologije tipa Facebook pa so formo komunikacije razvrednotile na obsedeno klikanje na gumbe SHARE in LIKE. Sposobnost kreativnega subjektivnega izražanja zamenjuje sistem odločanja med predpripravljenimi gradniki, pri čemer npr. niti nimamo možnosti nestrinjanja (npr. UNLIKE). Kot se izrazi Virillo, smo zaprti v klavstrofobični svet brez globine in horizonta - tako čutnega kot intelektualnega.

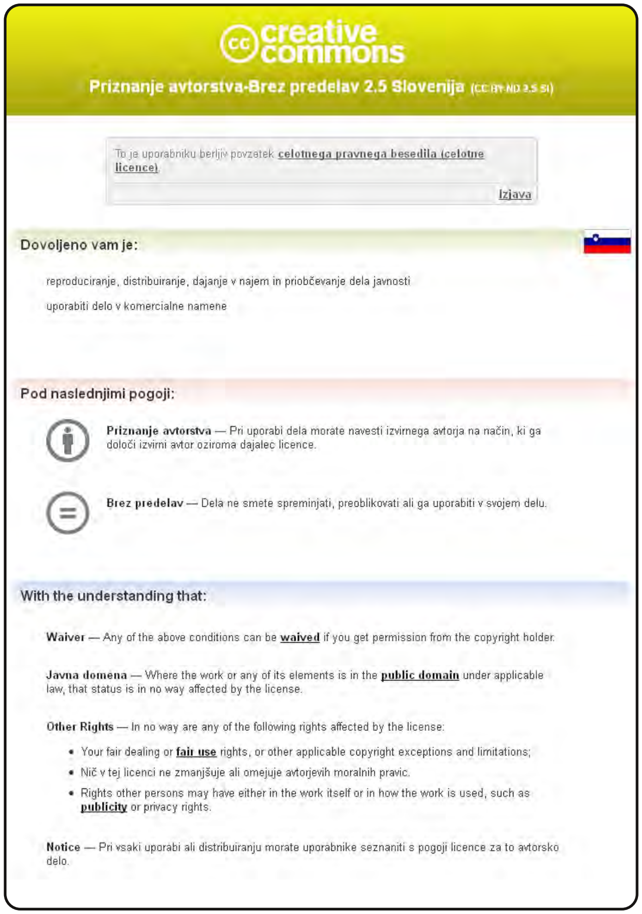
Tako je v ožjem pomenu net.art omejen na kratko obdobje razmaha Interneta, umetniki, ki so razumeli in ponotranjili njegovo bistvo, pa nadaljujejo njegovo etično usmeritev tudi skozi druge medije, vsebine in obdobja. Gre za produkcijo, ki skuša konstruktivno in kreativno preseči stanje racionalne, intelektualizirane otopelosti in vrniti pojmu Umetnost tisti univerzalni pomen, ki Človeka v njegovem najglobljem bistvu povzdigne nad ostala živa bitja. Umetnost, ki je desettisoče let starejša od civilizacij, vojsk, vladarjev, ekonomistov in umetnostnega sistema.

Zaključek

Poslanstvo Zavoda Dober je produkcija sodobne umetnosti, ki nastaja v navezi s sodobnimi tehnologijami. Pri tem se ne osredotočamo le na izdelek, temveč je za nas prav tako pomemben način produkcije, distribucije in predstavitve.

Zavod Dober je kot neprofitna organizacija zavezan sodelovanju v korist širše skupnosti in posledično celotnega človeštva. Zato podpiramo prostokodne tehnologije in odprte licence. Tako je ta knjiga napisana s prostokodnim programom Scribus in izdana pod pogoji licence Creative commons.

Naše mnenje je, da bi bilo treba v Slovenskem prostoru več pozornosti posvečati takšni vrsti zaščite avtorskih pravic in tovrstni obliki arhiviranja dokumentov o sodobni umetniški produkciji, še posebej, kadar je bil nastanek del v izdatni meri podprt z javnimi sredstvi.



creative commons

Priznanje avtorstva-Brez predelav 2.5 Slovenija (CC BY-ND 2.5 SI)

To je uporabniku berljiv povzetek **celotnega pravnega besedila (celotne licence)**.

Izjava

Dovoljeno vam je:

reproduciranje, distribuiranje, dajanje v najem in priobčevanje dela javnosti

uporabiti delo v komercialne namene

Pod naslednjimi pogoji:

Priznanje avtorstva — Pri uporabi dela morate navesti izvirnega avtorja na način, ki ga določi izvirni avtor oziroma dajalec licence.

Brez predelav — Dela ne smete spreminjati, preoblikovati ali ga uporabiti v svojem delu.

With the understanding that:

Waiver — Any of the above conditions can be **waived** if you get permission from the copyright holder.

Javna domena — Where the work or any of its elements is in the **public domain** under applicable law, that status is in no way affected by the license.

Other Rights — In no way are any of the following rights affected by the license:

- Your fair dealing or **fair use** rights, or other applicable copyright exceptions and limitations;
- Nič v tej licenci ne zmanjšuje ali omejuje avtorjevih moralnih pravic.
- Rights other persons may have either in the work itself or in how the work is used, such as **publicity** or privacy rights.

Notice — Pri vsaki uporabi ali distribuiranju morate uporabnike seznaniti s pogoji licence za to avtorsko delo.

Kratek povzetek licenčnih pogojev, pod katerimi je izdana ta publikacija

Znaka licence Creative commons "Priznanje avtorstva, brez predelav" [http://creativecommons.org] in Odprtokodnega urejevalnika publikacij Scribus [www.scribus.net]

Summary

DOBER, Institute of Contemporary Arts is producing art projects from the intersection between arts and technology.

In this book we introduce net.art as historic avantgarde and discuss impossibility of its appearance in the art system of white cubes. Further we introduce our net.art related production, mostly created by Teo Spiller, one of four Slovene net.artists.

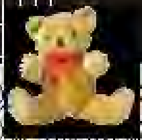
After creating many net.art projects in 20th century, in his later projects he combines net.artistic paradigms with very different materials and media.

In artists books New media textuality and New media semiotics are artists books he combines internet with paper. In projects with X-lam, a device designed by Tadej Komavec as an art media, they investigated different meanings of watching. With Lalaboro, a robot-painter constructed by himself, he realizes concept of cyborg-artist, a combination of the human creativity and the mechanical precision and productivity. In low tech instalations with old DOS running computers he investigates code as the basic ingredient of the contemporary perception, while in his Tangible net.art objects he creates artistic compositions from fragments of his net.art projects.

This publication is not as much a presentation of Dober Institutes activity, than a hope to archive some of current Slovene most inventive and creative art production.



+his i@ 0ur $#ory



DOBER, Zavod za sodobno umetnost
Contemporary Art Institute
Ljubljana, 2015